

Logitech ChillStream, Logitech diNovo Edge

februar 2007. | 8. broj

PLAY!

KLAN RUR
www.klanrur.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

ComTrade AM2 konfiguracija, Lego Star Wars II

PREVIEW:

**Warhammer Online
Dark Sector
RTL Winter Games**

REVIEW:

**HoMM V: Hammers of Fate
Oblivion: Knights of Nine
Justice League Unlimited**

**Najobuhvatniji test
PlayStation 3!**



ZAVIRITE U KOMŠILUK



DESPERATE HOUSEWIVES™ The Game

U
PRODAJI
ZA
PC



Biti loš nikada nije izgledalo bolje!



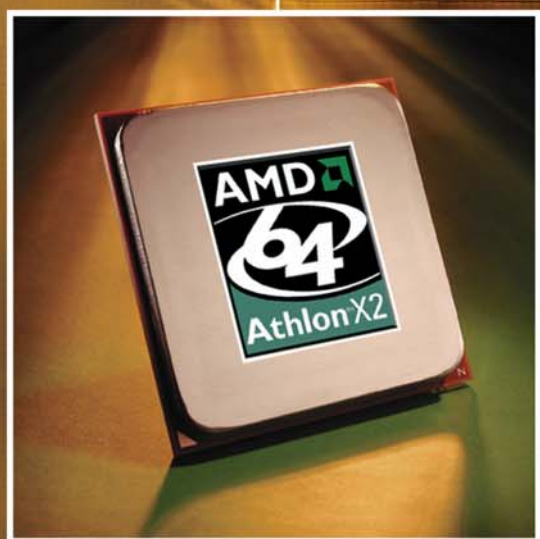
Touchstone
Television

© Touchstone Television



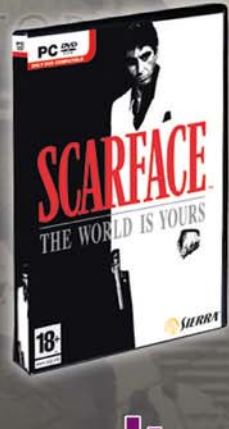
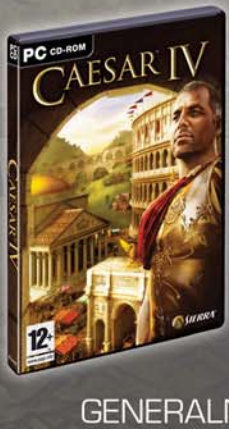
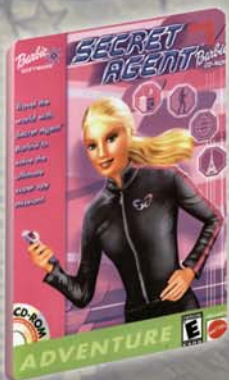
Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER GAMES



Igraj bez granica.





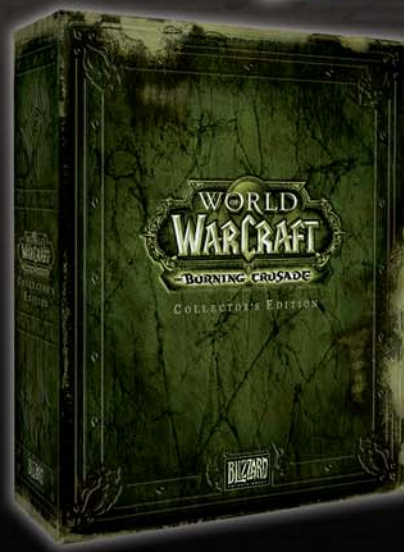
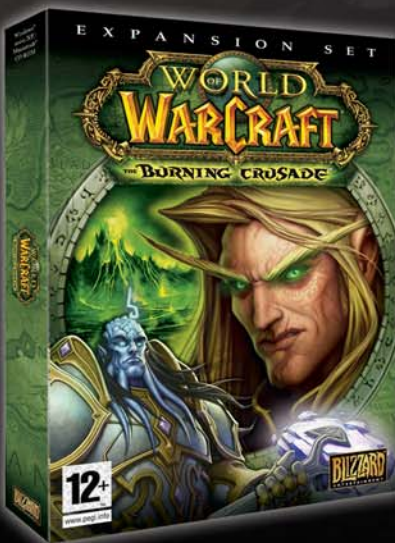
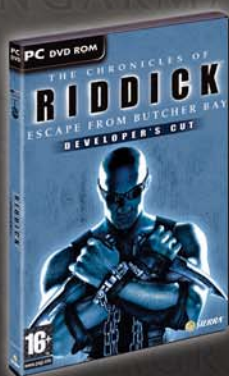
GENERALNI ZASTUPNIK

COMPUTERLAND

vivendi

GAMES

(011)309.95.95, 309.95.96, www.compland.co.yu/games



Uvodnik

Ko bi rek'o, ko bi li se nad'o...

Telekom ADSL je stigao među narod. I pogodite šta je prvi problem te nove i brze ali i povoljne veze koja se nudi žiteljima Srbije? Ne radi torrent. Tj. Nekima radi, nekima ne, a onima kojima i radi, radi izuzetno sporo. Odgovor tehničke podrške je "Da, torrenti mogu da budu malo problematični".

Well, isn't that nice? On a side note, priprema se puštanje 2mbit putem ADSL-a, naravno ne znamo kada., ali geekovi širom države, kao i ljubitelji bekupovanja interneta se spremaju punom parom za taj događaj.

Roboti su stigli u naše krajeve. Sećam se kada sam oko Robosapiensa i Roboraptora čitao u stranim izdanjima i gledao na internetu, a oni su konačno stigli i do nas posredstvom jedne beogradske kompanije. I moram priznati, reagovanja „naroda“ kao i nekih ljudi sa kojima sam bio u kontaktu su podeljena. Ako ste imali recimo mišljenje da će svi biti zadivljeni onim što Roboraptor i Robosapiens imaju da ponude, prevarili ste se. Iako deluju super, moćno i zanimljivo, kod većine ljudi ne stvaraju apsolutno nikakve emocije. Barem ne u prvom trenutku. Da li to znači da smo jako napredan narod koji se ne iznenađuje tehničkim inovacijama i imamo povećano znanje u toj sferi, ko bi ga znao ... tek, sami Roboraptor i Robosapiens ne izazivaju



niakakav hype, šta više bivaju predmet „poruga“ – „jao vidite ove gluposti, jao na šta ovo liči“ i slično.

Međutim, do transfera našeg naroda dolazi u trenutku kada roboti počnu da rade ono za šta su napravljeni – hodaju, reaguju na zvukove, podižu čaše i flaše, bacaju ih okolo i slično. Tada svi već menjaju svoje mišljenje, i bivaju prijatno iznenađeni mogućnostima robota. Međutim, i to čak ne dovodi do „wow“ efekta, prosto, skoro da je situacija takva kao da smo u Japanu gde smo od robota i tih tehničkih stvari videli apsolutno sve.

U međuvremenu, cene računara dodatno padaju, a pad je vidljiv i u sferi notebook-ova koji se sada već mogu kupiti za oko 500 evra, i to neki sasvim, sasvim solidni modeli. Dokle će to tako ići, ostaje da se vidi, ali da će borba za svakog kupca biti prisutna, biće.

To je to, ostavljam vas da čitate najnoviji PLAY, nešto jači sa hardverskom stranom priče nego prethodni, nadamo se da će vam se to dopasti, pa ukoliko imate bilo kakve komentare, slobodno nam ih javite.

TOP 5

1. Playstation 3 – Pored mnogih koji su PS3 nabavljali na ovaj ili onaj način, mi smo naš dobili na test zahvaljujući zvaničnom distributeru. Pored toga, test PS3 kod nas je jako obiman, i konačno, prikazana je i jedna igra za ovu platformu. Stoga PS3 opis nemojte propustiti.

2. Logitech diNovo Edge – diNovo serija predstavlja najkvalitetnije proizvode iz Logitech game. Nama je na test stigao diNovo Edge, najnoviji proizvod koji predstavlja prenosivu laganu tastaturu sa nekim zaista impresivnim opcijama.

3. Logitech iPod zvučnici – Uradili smo povećani round up zvučnika za iPod, zapravo tri modela koji nam stižu iz Logitecha. Zvučnici su različitih kapaciteta i mogućnosti, neki su prenosni, neki okrenuti korišćenju u kući, no svakako, vredi ih pogledati i isprobati u slučaju da posedujete najpopularniji MP3 plejer na svetu.

4. Burning Crusade – Nakon velikog previewa kojeg smo objavili u prošlom broju, ovoga puta nam stiže review The Burning Crusade, prvog add-on-a za World of Warcraft. Pročitajte šta kolega Dragan Kosovac ima da kaže na ovu temu.

5. Resistance – Fall of Men – Opis jedne od prvih Playstation 3 igara, a svakako prvi opis za ovu konzolu na našim prostorima. Pogledajte šta kolega Nikola Dolapčev donosi kao utiske ovog ostvarenja, šta se to njemu dopada a šta ne.

20 Dark Sector

Najnovije akciono ostvarenje, trebalo bi uskoro da ugleda svetlost dana. Naš kolega Luka Zlatić odradio je najavu ove igre, pa svakako pogledajte njegove zaključke.

**41 Snoopy vs Red Baron**

Ovo naravno nije prvi put da se Snupi susreće sa Crvenim Baronom ... Njihov duel traje još iz vremena Komodora i Spektruma, što ćete saznati i u samom tekstu. Pogledajte kakva je situacija više od 15 godina nakon prvog izdanja ove igre.

**34 Hammers of Fate**

Prvi dodatak za Heroes of Might and Magic V nosi naziv Hammers of Fate i unosi nove rase, klase, misije, predmete i oružja u ovaj strateški naslov. Da li je dodatak dovoljno dobar da poboljša pozitivne utiske koji su se pojavili nakon objavljivanja HoMM5?

**32 Lego Star Wars II**

Na insistiranje jednog našeg kolege, uz blaže zakašnjenje, odlučili smo da opišemo Lego Star Wars II. On je oduševljen i misli da je ovo jedna od najboljih igara protekle godine, a da li i vi delite njegovo mišljenje?



Broj 08 – februar 2007.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Vladimir Kosić
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Uroš Miletić

Saradnici:
Luka Zlatić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

Asistent prelamača
Miroslav Jović



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-10 TechWare
- 11-16 Flash
- 13 13th page
- 20-21 Preview: Dark Sector
- 22 Preview: Tortuga: Two Treasures:
- 17-19 Preview: Warhammer Online
- 34-36 Review: HoMMV: Hammers of Fate
- 32-33 Review: Lego Star Wars II
- 23-27 PS3 – Playstation 3
- 37-38 Review: RTL Winter Games
- 41-43 Review: Snoopy vs Red Baron
- 39-40 Review: Oblivion: Knights of Nine
- 49-52 Review: Justice League United
- 45-47 Review: WWE Smackdown
- 29-31 Review: Resistance: Fall of Men
- 61 Editorial: Na kraju svesti
- 66-67 Hardware: Logitech Chillstream
- 70-72 Hardware: Logitech iPod zvučnici
- 74-75 Hardware: Logitech diNovo Edge
- 58-59 Hardware: Logitech DriveFX
- 68-69 Hardware: ComTrade AM2 konfiguracija
- 64-65 Hardware: Logitech Z-10
- 76 Software: Ajax vs Flash
- 78 Software: FastStone
- 77 Software: True Crypt

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

74 Logitech diNovo Edge

Jedna od najelegantnijih i svakako najinterezantnijih tastatura na tržištu, diNovo Edge, konačno je stigla u našu redakciju na test. Pogledajte šta mislimo o ovom zanimljivom parčetu hardvera.



68 ComTrade AM2

ComTrade je konačno lansirao svoju seriju računara baziranu na AM2 standardu. Mi smo je proveli kroz testove, pogledali, ocenili, sredili, i možemo da vam ponudimo opsežan test. U pitanju je dobro rešenje za umerene zahteve korisnika, pa moguće da je dobro rešenje upravo za vas.



70 Logitech iPod zvučnici

iPod je najpopularniji MP3 plejer u svetu, polako i kod nas preuzima primat, stoga smo odlučili da testiramo tri zvučna sistema iz Logitecha, namenjenih upravo iPodu ali okrenutih različitim situacijama – na putu, kod kuće, na poslu...



Nova arhitektura mikropcesora

U laboratorijama Hevlet-Pakarda (Hewlett-Packard) razvijen novi tip mikropcesora koji bi razvoj istih mogao odjednom da gurne tri generacije unapred.

Nova arhitektura mikropcesora će omogućiti da se na standardni 45nm FPGA čip stavi do osam puta više tranzistora nego što je do sada bilo moguće. Baza dostignuća je FPNI tehnologija (Field Programmable Nanowire Interconnect). HP inženjeri Greg Snider i Sten Vilijams razvili su način da se u CMOS-u oslobodi prostor koji zauzimaju žice za usmeravanje signala, smestajući ih u "prečku" širine 15nm, postavljenu iznad silikonskih tranzistora. Ovakva arhitektura ostavlja prostora za osam puta više tranzistora na čipu, bez potrebe za smanjivanjem veličine istih. Problem u dosadašnjoj arhitekturi je bio taj što se smanjivanjem veličine tranzistora procesora drastično povećavala temperatura rada. U narednoj deceniji, kažu inženjeri, prelaskom na žice debljine 4,5nm biće moguće staviti do 25 puta više tranzistora na istu površinu, nego danas.



Ken Kutaragi u softverskim vodama

Ken Kutaragi, "otac PlayStationa", postaje predsednik nove softverske kompanije Cellius koja je nastala saradnjom Sonija i Namco Bandaia. Obe firme su uložile skoro milion dolara u formiranje Celliusa a saradnja počinje 6. marta. Cellius će se fokusirati na izradu igara za Cell procesore, što u ovom trenutku znači samo za PlayStation 3. Iako trenutno još nije jasno šta će Kutaragi zapravo raditi u novoosnovanoj kompaniji, jasno je da će se truditi da unapredi softversku podršku za svoju konzolu koja trenutno kuburi sa AAA naslovima.

Novembra prošle godine Kutaragi je premešten na mesto predsednika Sony Computer Entertainmenta što ga je malo pomerilo od pozicije direktne kontrole nad PlayStation 3 operacijama.



Creative obezbedio hardversku akceleraciju za Vistu

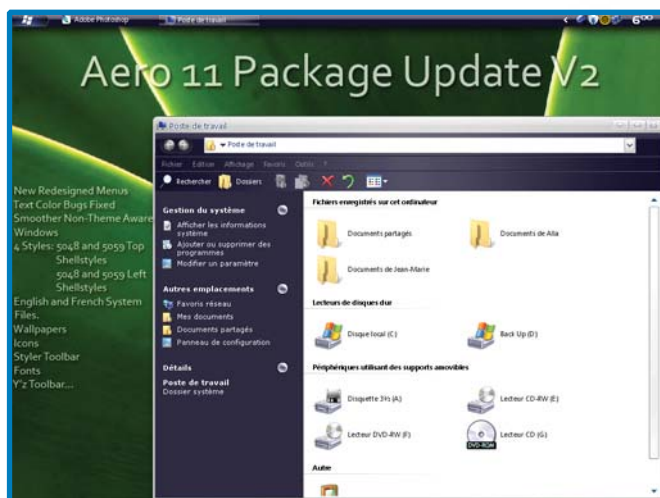
Pisali smo kako DirectX u Visti ne omogućava hardversku obradu zvuka (izbacivanje Hardware Abstraction Layera) i da će Creative morati da traži zaobilazne načine da omogući korisnicima da svoj skup hardver zapravo i iskoriste. U tom svetlu, Creative prikazuje ALchemy Project koji obezbeđuje hardversku DirectSound akceleraciju pod Vistom. ALchemy Project je trenutno u beta fazi i radi kao wrapper, tako što DirectSound pozive hvata i prevodi u OpenAL pozive. Instalater prethodno mora prebaciti određene fajlove u folder igre, a trenutno su automatski podržani sledeći naslovi:

- * **Battle for Middle Earth 2**
- * **Call of Duty**
- * **Call of Duty 2**
- * **Diablo 2**
- * **Everquest 2**
- * **FEAR**
- * **Full Spectrum Warrior**
- * **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**
- * **Guild Wars**
- * **GTA: San Andreas**
- * **Hitman: Blood Money**
- * **Max Payne 2**
- * **Medieval 2: Total War**
- * **Neverwinter Nights**
- * **Neverwinter Nights 2**
- * **NOLF 2**
- * **Rome: Total War**



Ako instalater ne prepozna igru, Creative obezbeđuje vodič za napredne korisnike. Zapravo, potrebno je ručno prebaciti dsound.dll i dsound.ini, u kome se u slučaju problema mogu podešavati parametri miksa kao što su bafer, duration, MaxVoiceCount i DisableDirectMusic. Trenutno su podržane samo X-Fi kartice dok će Audigy korisnici morati da sačekaju.

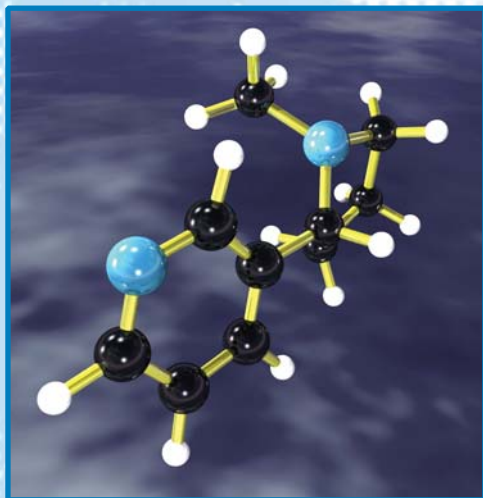
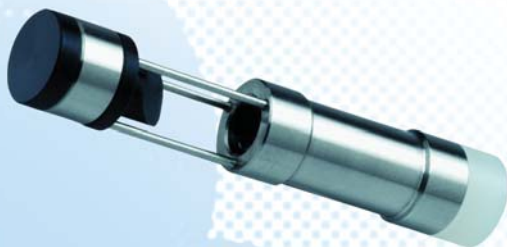
Vista pre vremena?



Zvaničan izlazak Viste je 30. januara ali sajt mwave.com objavljuje spisak online prodavaca koji imaju sistem na lageru i spremni su odmah da isporučuju. Raspoloživi su Home Basic OEM za 90 dolara, Home Basic OEM 3-pack za 270 i Business OEM za 140 dolara, svi u 32-bitnim varijantama. Cene su znatno niže od Microsoftovih preporučenih cena. Pored toga ovo su OEM verzije koje se moraju naručiti uz hardver, što se može rešiti kupovinom miša ili sličnog i uštedeti značajna suma.

Brzi svetlosni molekul

Novo jedinjenje, organski molekul hromofor, ili bilo koji drugi molekul dizajniran na istom principu, time je postao najbolji materijal za izradu optičkih uređaja. Ovo u praksi znači da bi implementacija ovog materijala u optičke mreže umnogome povećalo brzinu prenosa informacija. Molekule je sintetizovao hemičar iz Kine, istoretišao fizičar sa Vašingtonskog univerziteta i testirao hemičar iz Belgije. Fizičar Mark Kjuzik iz Vašingtona prvo je otkrio da materijali koji se danas koriste u optici oko 30 puta slabije reaguju sa svetlošću od teorijskog maksimuma. Potom je, zajedno sa dvojicom kolega, teorijski predstavio molekularnu strukturu koja bi trebalo da svetlosnu energiju pretvara u koristan oblik 50% bolje nego do sad testirani materijali. Hemičar iz Belgije, Koen Klajs, prepoznao je dizajnerske kriterijume u molekulima koje mu je poslao kineski hemičar Juksia Zao, testirao ih i otkrio da su rezultati mnogo bolji nego ijedni drugi do sad dobijeni. Glavna odlika novog dizajna je povišena sposobnost deformacije elektrona prilikom molekulskog saopštavanje energije koja nastaje spajanjem dva fotona u jedan, akcije koja je osnova optičkog sviča. Kjuzik je istakao da bi, pri upotrebi u optičkim uređajima, molekuli bili ugrađeni u čist polimer, zbog strukturnih prednosti polimera. Te prednosti omogućuju formiranje tankog filma ili vlakana, ugrađenih u kola i čipove.



PowerColor X1550

PowerColor najavljuje novu X1550 karticu. U pitanju je Radeon X1300 koga je AMD preimenovao jer smatra da treba dodatno naglasiti sposobnost karte da bez problema pokreće Vistu. Procesor je urađen u 80nm tehnici i kuca na 600 MHz, 128-bitne memorije ima 256 MB DDR2 na 400 MHz, tu je i HDTV izlaz, ali svega 4 pixel i 2 vertex shadera govore da se nećete naigrati Obliviona i drugih shader-intenzivnih igara.



Novine u WC-u!

Ne, ovo nije WC šolja. Čitava zabavna stanica da vam ne bude dosadno dok obavljate prirodne stvari. Kompanija Roto-Ruter (Roto-Rooter) standardnoj keramičkoj školjci dodala je sledeće stvari: 20" Filips LCD TV sa DVD plejerom, Xbox 360, Gejtvej IMašin (Gateway EMachine) sa sve rukom, iPod stanicu, TiVo DVR i Avanti frižider. Tu je i mini biciklo, da protegnete noge, ako vas "stegne". "Pimped Out John" izgleda baš kao na priloženoj slici.



Najprodavanije igre u januaru

Kao što znate, volimo da vam redovno donosimo izveštaje oko toga kako se kreću prodaje video igara kako kod nas tako i u svetu. Sa tim u vezi i ovog meseca se bavimo time kako se prodaju Simsi i ostale ekspanzija. Ipak, ovog puta potpuno očekivano, prvo mesto zauzima niko drugi do World of Warcraft.

1. - World of Warcraft - Blizzard
2. - The Sims 2 - Electronic Arts
3. - The Sims 2 Pets - Electronic Arts
4. - Battlefield 2142 - Electronic Arts
5. - Deal or No Deal - Global Star/Take 2
6. - Flight Simulator X - Microsoft
7. - Medieval 2: Total War - Sega
8. - Age of Empires III - Microsoft
9. - The Sims 2: Glamour Life Stuff - Electronic Arts
10. - Bejeweled 2 Deluxe – Popcap



...no, kao što vidite, Simsi su tu i prate dešavanja sa drugog i trećeg, a bogami i sa devetog mesta. Interesantno je da se u priču ubacio Deal or No Deal kao i Bejeweled 2 Deluxe. Sve druge igre su očekivane na svojim pozicijama.

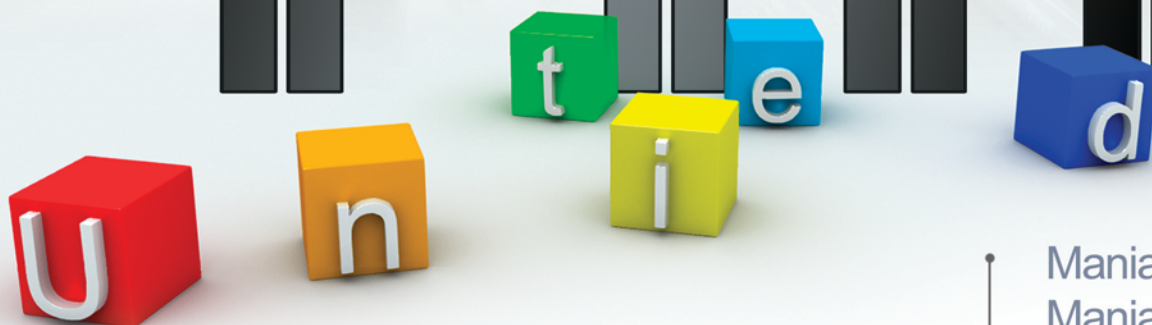
Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United**®



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
► Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

I DOĐE BURNING CRUSADE

Dobio sam mail naslovljen sa „Početak Burning Crusade prodaje u ponoć“. Seo sam i razmislio malo, i postavio sebi pitanje – „Ma o čemu bre ovi ljudi govore? Kakva prodaja u ponoć, kakvi bakrači...

Kao da će neko da uopšte to kupuje tada“. Onda sam se ipak malo više zamislio, i „stavio stvari na sto“, i došao do zaključka da to možda nije ni toliko nemoguće. OK, svi znamo za prodaje u zapadnoj Evropi, Americi i ostatku sveta, ali mi je bilo jako zanimljivo da vidim kako će to proći kod nas. Iskreno, da mi je recimo pre oko godinu dana (ajde neka bude dve) neko rekao da će se za kupovinu jedne originalne igre postojati red u kojem će biti oko 200 ljudi, ne bih mu verovao. Kao što ni sada ne verujem da će postojati red za kupovinu konzole naredne generacije (Playstation 4, Xbox 720, Nintendo Wii), ali je to tema oko koje sam se dogovorio sa jednim prijateljem, pa eto, moram da održim dogovor.

No, pričamo mi tako o Burning Crusade prodaji, jelda... I tako se ja zaputim put Obilježevog Venca, gde se priprema prodaja igre od ponoći. Zađem iza ćoška, kad tamo, red! I to kakav! Od same prodavnice, koja je bliža Oknu nego ćošku gde je Ruski Car, red se prostire skoro do tog samog ćoška. U njemu, dva po dva,

nekada i tri po tri, stoje ljudi, njih preko sto pedeset. I to ne stoje samo pasionirani igrači koji su prvi put izašli na sunce nakon dosta vremena, već bogami i stariji ljudi, pa čak i majke. Kažu da su one došle umesto svojih sinova jer hoće da sačekaju red umesto njih, jer je za njih ponoć jako kasno, i ne smeju tada da idu kroz grad. Hm, kolika su vam ta deca onda? A i ajde ovo drugo, oko šetnje gradom, ali „ponoć je kasno?“. Izgleda da nikada nisu saznale kada im klinici idu u „rejdove“.

Nema veze... oni prvi u grupi, rek'o, otkad ste ovde, kažu – od osam. Četiri sata. I u prvom trenutku mi je delovalo kao jako dugo čekati i sedeti četiri sata ispred radnje, međutim, pitam ih šta su radili, kažu „pa kupili pivo pa blejali“. I onda se setim da stvarno to vreme kada sediš ispred C marketa i piješ iz flaše od dve ipo litre ume da proleti za tren, a ovoga puta nije bez dodatne koristi. Ne samo da najbrži prvi dobijaju igru, već su u prilici i da osvoje vredne nagrade kao što su zvučnici, miševi, tastature, kape, majice i slično. I tako, od ponoći pa do jedan ujutru, prodato je oko 150 World of Warcraft: The Burning Crusade-a, i to po svakoj lokaciji gde se ova igra prodavala. A ko bi rek'o, jelda?

Svi ti ljubitelji igre inače bili su pozvani na žurku oko lansiranja koja je organizovana od 01h izjutra pa do kasnih/ranih jutarnjih sati, no međutim naravno niko od njih nije ni pomislio da se pridruži veselju ekipi i proslavi lansiranje, već su brže bolje pohitali koristeći najbliži taksi i otišli u noć, odnosno u svoje domove kako bi prvi ušli na server i što pre levelovali.



I, kako ste prošli na izborima, jel pobedila vaša omiljena stranka?

Meni nije to baš tema ovog mini teksta sa strane, već kompletan broj stranaka koje su učestvovala na izborima, od kojih je samo pet (ovih vodećih) ušlo u parlament. Razmišljam, šta je sa ostalih 15 sa kompletnog spiska? Znam za priče da su mnogi jurili da se kandiduju samo da bi uspeali da dobiju novac za kampanju i onda na taj način pomalo pomognu svom kućnom budžetu da se razvije i da ne bude tako skroman.

Vidim sad kao Republička izborna komisija zahteva da se dostave informacije oko utrošenog novca za kampanju, ali me baš interesuje da li će stvarno neko uzeti novac i vratiti ga u fond kao „nije potrošio“. Kapiram da je najveći broj ljudi ne samo potrošio, nego plaćao „i iz sopstvenog džepa“, jadni oni. A i kao da se ne mogu praviti lažne fakture i troškovi za koješta kako bi vam ostao pokojni dinar. Znači, samo je potrebno nekako skupiti 10.000 potpisa kako biste se kandidovali... hm, ne deluje baš kao toliko veliki problem, moraćemo da razmislimo o tome u narednom krugu nekih izbora.

Supreme Commander GOLD



THQ je krajem januara javio da je igra Supreme Commander, njihov potencijalno jako veliki hit u sferi RTS igara (i igara uopšte), ušao je u GOLD fazu. U pitanju je naslov kojeg je napravio Kris Tejlor, jedan od najboljih ljudi za rad na jednom RTS naslovu koji je potpisao Total Annihilation naslove. Igra sa velikim jedinicama, dobrim animacijama i zanimljivom strategijom kreće u prodaju od 20. februara.

Supreme Commander, po rečima programera, donosi prvi ikada „teatralni“ prikaz rata dodajući jaku priču, dobre kampanje i jako zarazan multiplayer kompletnoj video igri.

RTS gameplay je podignut ja jedan viši nivo (ovo smo čuli više puta), a sam Kris jedva čeka da fanovi isprobaju naslov.

Vanguard GOLD

SOE i Sigil Games Online najavljuju zatvaranje beta testa igre Vanguard: Saga of Heroes i odmah zatim GOLD stanje naslova, potvrđujući time da će se ova igra ipak pojaviti 30. januara u prodaji.

Svi koji su pre-orderovali igru dobiće specijalni scroll koji omogućava liku da trči brže nego obično, a sve druge informacije možete naći na zvaničnom sajtu. www.joinvanguard.com



HL2 CSS SCI mod



Huh ... ovo će biti zanimljivo objasniti. Ovako ... CSS SCI FI MOD je singleplayer modifikacija za SMOD, što je opet samo po sebi mod za Half-life 2. CSS SCI koristi Counter Strike: Source mape za "Counter Combine" gameplay.

On miksuje slučajno generisanje protivnika i resursa na mapi koristeći posebne skripte kako bi napravio igru koja ima visok nivo "repletabilnosti" odnosno mogućnosti ponovnog igranja a da se ne smorite. Skripte su u startu napravili tvorci SMOD-a pa su ih tvorci CSS SCI FI moda prisvojili uz odobrenje, naravno. http://www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci-fi/



Code of Honor najavljen

City Interactive javlja da se već neko vreme razvija nova igra, Code of Honor: The French Foreign Legion, budžetsko FPS ostvarenje u koje ne treba polagati previše nade, ali može da iznenadi. Prvi screenshoti mogu se pronaći u ovoj rubrici, a programeri obećavaju "krvavu solo kampanju", zatim "uniforme i oružja iz realnog sveta", zatim "autentična bojna polja" i naravno unikatnu igru, brz gameplay i ostale stvari za koje nikada nismo čuli, jelda.



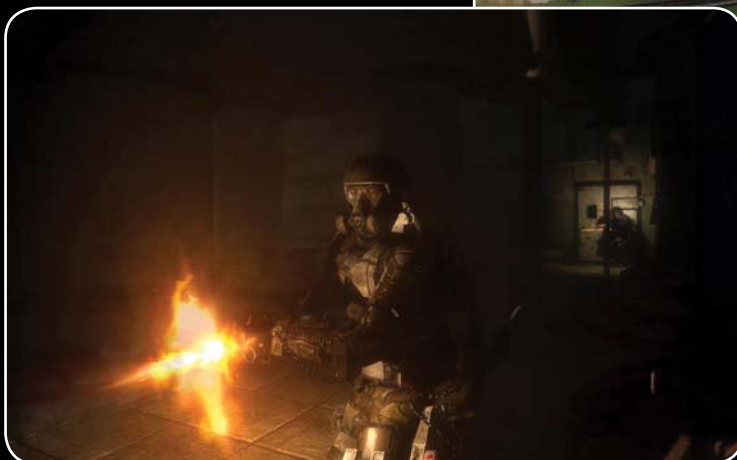
Shivering Isles

Bethesda Softworks najavljuje The Elder Scrolls IV: Shivering Isles, prvu zvaničnu ekspanziju za Oblivion, po mnogima igru godine na PC računarima. Nekoliko prvih screenshotova možete videti u ovoj rubrici. Dodatak stiže kako za PC tako i za Xbox 360. Shivering Isles će doneti više od 30 sati gejmplaja i dozvolice vam da istražujete potpuno nove svetove Obliviona među kojima su Sheogorath, Daedric Prince of Madness. Naravno, avanture možete nastaviti sa karakterom kojeg ste već formirali u Oblivionu, ili nastaviti sa određenog save game-a, ili logično, napraviti potpuno novog.



S.T.A.L.K.E.R. datum

S.T.A.L.K.E.R. sajt donosi informaciju da je sada datum izlaska Shadow of Chernobyl 23.3.2007. glavni datum izlaska GSC Game World-ovog FPS-a. 22. mart je bio prethodni datum izračunat putem onog odbrojanja, ali sada je sve precizirano i tačno, pa se držimo toga nadalje.



CENTIGOR



Electronic Arts/Mythic Entertainment

Izlazi: 30. septembar 2007.

Kontakt: www.warhammeronline.com



DAN SCOTT

WARHAMMER

ONLINE:

Age of Reckoning



Warhammer je jedna od najpopularnijih svetskih stonih strateških igara, a i kod nas uživa kulni status. Još od 1983. godine igrači sa uživanjem skupljaju, opremaju i farbaju figurice ratnika, te ih šalju u boj. Konverzije Warhammera na kompjutere, bilo u SF bilo u klasičnoj fantasy varijanti, postoji još od vremena Laser Squada, a u skorije vreme ponovo doživljava veliku popularnost zahvaljujući sjajnim strategijama kakve su Dawn of War i Mark of Chaos. Kako su MMO igre trenutno apsolutni hit, logično je bilo očekivati i nastanak Warhammer Onlinea.

Age of Reckoning je prvi pokušaj da se Warhammer marka dokaže i u vodama masovnih online igara. Dizajneri igre su prvo bili suočeni sa problemom očuvanja WH duha u igri koja je RPG, imajući u vidu da su i stona verzija, i kompjuterski naslovi u biti strategije. Dakle, umesto vojskovođe, sada ste pojedinac u armiji, a igra koju igrate treba i dalje da bude Warhammer. Ključna stvar u tome je poštovanje osnovnog zapleta, koji je vrlo jednostavan, svrha svake osobe, kao i čitave civilizacije je produživanje rata između zaraćenih strana. Ako se na to dodaju brutalnost i crni humor koji kao da su izašli iz nekog crtanog filma, pomenuti duh je tu, ali to nije sve...

Što se vizuelnog ugođaja tiče, kao što je i red u naslovu koji je baziran na igri

u kojoj igrači skupljaju i farbaju figurice, razne sitnice na vašem liku možete menjati koliko god poželite. Takođe, svaka od šest postojećih rasa ima svoj identitet koji ide do najsitnijih detalja. Ukoliko ste Zelenokožac (Greenskin, zajedničko ime za Orke i Goblina), čak će i mape na koje naiđete odgovarati percepciji jednog Orka, sa posebno dragim mestima označenim izjavama tipa "ovde pijani salomismo zmaja", dok će Vilenjaci (High Elves) isto mesto predstaviti njihovom vizijom te oblasti pod njihovom vlašću. Kako bi razlike bile još veće, različiti dizajneri su pažljivo birali za različite rase.

Kako kaže naš narod: "Odelo ne čini humanoida!" (LOL ROFL!!!1 prim.ured), pa su i ličnosti pripadnika rasa urađene kao parodije nekih predrasuda o svetu oko nas. Orci najviše podsećaju na engleske fudbalske huligane, Dark Elfovi imaju stavove o svetskom poretku koji podsećaju na jednu naciju koja trenutno izigrava globalnog svetskog policajca, a ▶



Patuljci se ponašaju i govore kao da su upravo došli iz rodnog im Jorkšira.

Šminku na stranu, hajde da vidimo kako sve ovo izgleda u igri. Kako je konstantni rat glavna tema igre, logično je da je PvP, odnosno igrač protiv igrača glavni mod u igri. Naravno, neće biti zapostavljeni ni PvE igrači, (čak je moguće igrati samo PvE misije, i potpuno ignorisati sukobe sa drugim igračima) a njihove akcije će takođe uticati na ratove koji se odvijaju.

Svaka od šest igrivih rasa ima četiri klase. Klase mogu biti borbene ili akademske. Orci, na primer imaju tri borbene, a samo jednu akademsku klasu. Sve klase su napravljene tako da se što je više moguće međusobno razlikuju, pa tako imamo igru u kojoj ne postoje četiri klase sa šest različitih skinova, već zaista pun broj od 24 različita zanimanja koja možete igrati.

Kada napravite svoj avatar (i možda rešite večnu misteriju - da li ženski patuljci imaju brade), prvo ćete se susresti sa zelenim misijama - koje označavaju kompletan PvE sadržaj, ali u prvo vreme služe kao tutorial koji igrača podučava mehanici igre. Brzo ćete naučiti da ne postoji klasično levelovanje, već se vrednost vaše jedinice izražava u poenima koji rastu sa brojem naučenih veština i sposobnosti, a u isto vreme vam se i izgled menja. Sve ove misije su već viđene u ostalim MMO igrama, ali njihovo izvođenje, odnosno Warhammer šmek je ono što bi trebalo da ih izdvoji iz mora sličnih.

Zatim postoje žute misije, koje su takmičarske između zaraćenih strana, ali bez direktnih sukoba. Na primer, treba privoleti jednog diva da pristupi nekoj od zaraćenih strana. Ukoliko ste

ork, treba da mu donesete dvadesetak burića sa pivom, kako bi se div napio i pomogao u borbi protiv patuljaka. Patuljci, sa druge strane, trče i lome buriće, te lepim rečima objašnjavaju divu da treba da premlati orke. Već tu ćete videti kako je iskorišćen sistem poena: jedna ekipa može biti sastavljena od 10 likova vrednosti od 100 poena, a druga recimo od trojice vrednih 300 kojima se dodaju kompjuterski vođeni plaćenici koji dižu vrednost ekipe do hiljadarke, a dolaze iz ostalih, neigrivih, Warhammer rasa.

Na kraju, tu su crvene misije - potpuno PvP orijentisane. Ukoliko vas one ne zanimaju, prilično lako ćete primetiti zone koje su samo za njih određene i moći ćete da ih izbegnete. Ali, ako je PvP ono zbog čega igrate MMORPG, treba da znate da ovde pored sitnijih sukoba postoje i velike RvR (realm vs realm) bitke. Zemlja je podeljena na dve teritorije (realma), jednu kontrolise alijansa Reda - Imperija, vilenjaci i patuljci, a drugu savez Haosa - Zelenokošci, dark elfovi i legije Haosa. Svaka rasa ima svog direktnog protivnika (Empire vs Chaos, High vs Dark i patuljci protiv zelenih). Ali to ne znači da ste vezani za jednu teritoriju i jednog protivnika. Vremenom ćete proći bitke vezane za neutralne teritorije, upasti u



glavni grad neke od protivničkih rasa i ukoliko pobedite doneti velike bonuse kompletnoj svojoj rasi.

Postoji još mnogo finesa i zanimljivosti, ali su one, na devet meseci od izlaska igre, podložne promenama. Među kojima je i cena jednog meseca pretplate koja će sigurno postojati. Sačekajmo kraj septembra da se udubimo u njih, a zatim i da damo konačan sud o tome koliko vredi napustiti svetove Warcrafta ili Guild Warsa, te se baciti na Warhammer.

Luka Zlatić



Ko je pratio začetke Next-gen igracke scene, zna da je Digital Extremes razvojni studio 2004. godine najavio prvu igru za konzole sledeće generacije - Dark Sector. U pitanju je trebalo da bude naučno fantastična akciona igra iz trećeg lica, koja se na prvi pogled mogla opisati jednom rečenicom "Svemirski marinac ide i puca". Nakon toga se neko vreme ništa nije pričalo o mračnom sektoru, sve dok se u decembru 2006. nisu pojavile neke nove vesti.

D3 Publisher/Digital Extremes

Izlazi: krajem 2007.

Kontakt: www.darksector.com

Dark Sector

Sada je u pitanju razrušena i siromašna zemlja (izmišljena) koja je nekada bila u sklopu Sovjetskog saveza. Glavni lik – Hayden Tenno je čistač koji radi za CIA-u i ide da proveri situaciju oko novog biološkog oružja koje je testirano na pomenutoj teritoriji. Kompletna promena priče i okruženja objašnjena je jednostavno time što glavni i odgovorni baja na projektu smatra da SF više nije toliko kul... Ukoliko ste pomislili da neće biti daljih promena, prevarili ste se. U manje od mesec dana, Dark Sector je sa igre koja se paralelno pravi za Xbox 360, PS3 i PC postao igra koje će biti izdata za Xbox 360 i PS3, a PC verzija će se možda pojaviti kasnije, ali trenutno nije u glavnom fokusu firme.

Ovakvo menjanje mišljenja baš i ne ostavlja neki super utisak na nas igrače, ali ipak pogledajmo šta bi igra trebalo da nam ponudi kad konačno izađe.

Trenutno je igrivost najlakše opisati sa "Splinter Cell sreće Resident Evil". Hayden je u početku običan CIA agent

koji usamljen mora više da koristi senke i lukavstvo da bi došao do cilja. No, kako je u Lasriji (zemlji u kojoj se igra odvija) testirano novo biološko oružje, naš junak uskoro postaje zaražen. Vremenom njegovo telo reaguje i on postaje sve sličniji super-herojima, samim tim postaje sve jači, i manje mora da se oslanja na lukavstvo. Razvija mnoge zanimljive moći, a dobija i oružje koje raste iz kibernetičke ruke koja je zamenila pravu. Mešavina šurikena i bumeranga bi trebalo da bude omiljeno sredstvo za rešavanje problema mnogim igračima. Može se koristiti za borbu prsa u prsa, ili na daljinu. Generalno se vraća nazad do Haydena bilo da pogodi, bilo da promaši cilj. Ukoliko se "šurirang" ipak izgubi uvek može da izraste nov, a ima i specijalna svojstva. Ako ga bacite u vatru, neko vreme će biti usijan i moći će da zapali protivnike. Ukoliko ga bacite na sijalicu, naelektrisaće se i moći će da baca munje na okolne zlikovce... Pored nasilne primene, služiće i za rešavanje zagonetki u igri, otprilike na način na koji je Spirit Walk funkcionisao u Preyu. Na raspolaganju igraču biće i standardan arsenal oružja, ali će realno biti mnogo zabavnije koristiti ovu fensi stvarčicu od neke tamo puške... Postoje i specijalni potezi za eliminisanje protivnika, ukoliko im se prišunjate sa leđa i u sličnim situacijama.

Iako će super Tenno na svom putu susretati klasične protivnike, nije jedini zaraženi, te će mnogi protivnici imati sposobnosti slične njegovim. Neki od tih protivnika izgledaju zaista zastrašujuće, i pitanje je kako će se naš junak boriti sa mutacijom u kasnijim stadijumima igre. Takođe, neki protivnici su naoružani specijalnim gasom koji poništava Haydenove sveže razvijene sposobnosti.

Kako bi next-gen etiketa bila opravdana, igra za sada izgleda sjajno (a ima još dosta vremena da se dalje ulicka). Iako okruženje post-sovjetske države možda nekome ne deluje naročito inspirativno, dizajnirano je sa stilom, uz briljantno korišćenje senki i svetlosnih efekata. Mnogo pažnje je posvećeno i modelima i njihovoj animaciji, i ako ništa drugo, bar u grafiku možemo biti sigurni.

Ako ne bude još nekih razočaravajućih vesti tokom ove godine, može se desiti da prva ikada najavljena igra sledeće generacije bude i jedna od najboljih. Nadajmo se da će tako i biti.

Luka Zlatić



U današnjoj popularnoj kulturi, a naročito među ljudima koji često krstare globalnom informacionom mrežom, vrlo visoko mesto zauzimaju pirati i nindže. Ova igra vam sigurno neće odgovoriti na vekovno pitanje "Ko je bolji, pirat ili nindža?", ali će dati poneki pozitivan argument u korist iskusnih morskih vukova. Askaron je prilično poznata nemačka firma, koja u svom portfoliju ima niz sasvim dobrih naslova. (Darkstar One smo već opisivali u Play!-u) Iskustvo na polju Kariba iz 18. veka su nam već dokazali simulacijom Port Royale, a sada se igrom Tortuga Two Treasures više okreću akciji i piratskom životu.

TORTUGA

Two Treasures

Igrač je u ulozi mladog kapetana Thomasa "Hawka" Blythea, koji komanduje jednim od brodova iz flote ozloglašenog Crnobradog gusara. Kroz seriju misija povezanih međuscenama, urađenim što u engineu igre, što posebnom tehnikom, mladi pirat treba da preživi veliku izdaju, sakupi sopstvenu flotu i na kraju trijumfalno završi svoju gusarsku karijeru. Sve to je začinjeno klasičnim elementima piratske mitologije – vudu vradžbinama, ukletim brodovima, piratima zombijima, ostrvima sa blagom, skorbutom, ali i lepmi devojkama i potocima ruma.

Mnogi koji možda očekuju takmaca Piratima Sida Majera, mogu da se ostave pustih snova. Kao što je već pomenuto, umesto slobodnog putovanja okeanom, igra je sastavljena iz misija i kao takva ima limitirano trajanje, a nema ni trgovine. Raznovrsnost ipak postoji, pošto su misije podeljene na one koje se odvijaju na kopnu, kao i na one koje se odvijaju u brodovima.

Kod pomorskih bitaka prvo ćete se neko vreme napucavati iz topova sa protivnicima, sve dok im dovoljno ne oštetite brod i skočite na palubu. Tu vas čeka borba prsa u prsa sa protivnicima koji još nisu spremni na predaju. Nakon svake pobe

pokupićete daske kojima krpite rupe na vašem brodu, novo ljudstvo, a i malo plena. Na kopnu je stvar slična, samo što možete dobiti i bonuse za mačevanje kada savladate dovoljno protivnika, a srazmerno broju nadgrobnih ploča koje ostaju iza poraženih zlikovaca. Naravno, tu je i standardno muvanje guvernerskih čerki, ali iz do sada prikazanog nije baš najjasnije koliki će nivo interaktivnosti tu biti prisutan.

Sistem borbe je u oba slučaja fino osmišljen i kvalitetno realizovan. Dovoljno je sličan već viđenim sličnim sistemima da bude lak za navikavanje iskusnim igračima, a dovoljno je dinamičan da drži tenziju u jednoj akcionoj igri. Jedina zamerka je što likovi prilikom mačevanja izgledaju pomalo tromo, što donekle umanjuje uživanje u tom delu igre.

Sa tehničke strane Tortuga izgleda sasvim fino, ali se vidi da će i osrednje konfiguracije bez problema moći da se nose sa vetrovima okeana.

Nakon podužeg prvog pogleda moglo bi se reći da će igra pružiti dovoljno akcije i avanture ljubiteljima pirata. A i priča, koja doduše ima dosta klišeja, izgleda zanimljivo. Samo treba sačekati još malo i prepustiti se gusarenju.

Luka Zlatić

Askaron Entertainment

Izlazi: Februar/Mart 2007.

Kontakt: www.tortugagame.de



Iako je evropska premijera PlayStationa 3 zakazana za 23. mart ove godine, mi smo ipak uspjeli da dođemo do jednog primerka koji je namenjen japanskom tržištu, da ga detaljno istestiramo i da na kraju podelimo naše utiske sa vama.

PLAYSTATION 3

konačno u našim rukama!





No, s obzirom da ovu platformu do sada nismo detaljno predstavili, u ovom tekstu ćemo se pozabaviti svim bitnim stvarima vezanim za nju, počevši, pogađate, od neizbežnog istorijata.

Prvo zvanično predstavljanje PlayStationa 3 desilo se na E3 sajmu u Los Anđelesu, sredinom maja meseca 2005. godine. Velika pres konferencija Sonyja izazvala je neverovatne reakcije, jer su prikazani demo i igara kao što je MotorStorm odnosno Killzone delovali neverovatno dobro, višestruko bolje od svega što je do tada bilo prikazano za konkurentski Xbox360. Ipak, na kraju se ispostavilo da prikazani softver nije radio na PlayStationu 3, već je samo predstavljen okvir njegovih mogućnosti, što je izazvalo dosta revolta i nevericu u konačan potencijal sistema. Ipak, kasnije realtime prezentacije (pre svega Metal Gear Solid 4) tokom 2006. dokazale ►



► su da PS3 ima sjajnu budućnost. Sam sistem inače dolazi u dve varijante, koje bi u Evropi trebale da se prodaju za 500 odnosno 600 evra. Na našem testu bila je premium verzija konzole koja se od basic paketa razlikuje po hard disku većeg kapaciteta (60gb na prema 20gb), integrisanoj Wi-Fi funkciji, odnosno čitaču memorijskih kartica. Dimenzije PlayStationa 3 su zaista impresivne, čak i kada se poredi sa starom generacijom PlayStationa 2, što se posebno odnosi na njegovu širinu. 5 kilograma teška konzola ipak ima daleko prijatniji dizajn od svog prethodnika, i što je mnogo važnije, izuzetno je tiha u radu i iznenađujuće malo se greje. Sjajan izgled ima samo jednu cenu – apsolutno svaki dodir prstom i svako zrnice prljavštine biće savršeno vidljivo, baš kao i kod PSP-a.

U hardverskom smislu, najjače oružje PlayStationa 3 je njegov revolucionarni Cell procesor sa čak sedam jezgara od kojih svako radi na 3,2 ghz. Iako ovoliki broj procesora koji rade simultano donekle otežava programiranje (recimo Xbox360 ih ima „samo“ 3), nema sumnje da je zbog toga grafički potencijal sistema zaista teško naslutiti u ovom trenutku. Po rečima vodećih ljudi Electronic Artsa naprimer, nekolicina naslova koje su oni do sada izbacili za ovu platformu koristi svega 20% njene hardverske snage. Grafički procesor je sa druge strane mnogo konvencionalniji, i njegov proizvođač je kompanija nVIDIA koja je pre nekoliko godina kreirala dosta hvaljeni GPU za Xbox. Po mnogima, upravo ova komponenta je usko grlo sistema, ali ne treba zaboraviti da se grafičke operacije

uvek mogu poveriti i Cell procesoru. Kao i Xbox360, i PlayStation 3 poseduje 512MB brze RAM memorije, koja se može deliti između grafičkog i zvučnog procesora po želji programera. PlayStation 3 koji smo imali na testu dolazi u paketu sa izuzetno kvalitetnom igrom Resistance Fall Of Man (pogledajte opis takođe u ovom broju) koja sigurno koristi tek deo potencijala sistema, ali izgleda zaista izuzetno, mada ćete to moći da osetite tek ako ga povežete na HDTV rezolucije 720p ili još bolje 1080p. Igranje na klasičnim TV aparatima je takođe moguće, čak i prijatno kada je reč o Resistance Fall of Man, ali je za očekivati da u narednim godinama igre budu u potpunosti prilagođene widescreen ekranima nove generacije. Vlasnici PSP-a vrlo lako će se snaći u interfejsu PlayStationa 3 koji neodoljivo podseća upravo na onaj za Sonyjevu džepnu konzolu koji ste do sada sigurno videli. Samim tim, podešavanja se vrše vrlo jednostavno i brzo i sa njima nismo imali nikakvih problema. Iako je u ovom trenutku prilično bazičan, grafički interfejs koji je kršten kao Cross Media Bar (skraćeno XMB) već sada ima dosta interesantnih funkcija, poput podrške za razne video, audio i grafičke formate, mogućnost povezivanja sa PSP-om kao i multitasking, pa tako npr. možete slušati muziku dok pregledate slike ili surfujete Internetom. S obzirom da za PlayStation 3 već počinju da se pojavljuju prve GNU/Linux distribucije (u početku se čak pričalo da će PS3 standardno imati instaliranu neku distribuciju ovog operativnog sistema), moguće je da će u budućnosti konzola biti u stanju da pokreće na



desetine formata, baš kao i standardni PC računar, mada je za očekivati i da se funkcionalnost XMB-a značajno poveća u toku narednih meseci i godina.

Povezivanje na Internet vrlo lako može da stvori glavobolje, ali kada u tome konačno uspete, bićete u prilici da preuzmete demoe raznih igara poput Gran Turismo HD-a, Formula ►

O BLU-RAYU

Bluray je novi tip optičkih diskova kojeg je razvila Blu-ray disc asocijacija koju čine

velike korporacije poput Sonyja, Apple-a, Della, LG Electronicsa, Walt Disney Picturesa i mnogih drugih a



koji svoj naziv duguje plavom laseru koji služi za čitanje i pisanje podataka na njega. Njegova najveća prednost u odnosu na DVD i HD-DVD standard je činjenica da je kapacitet single layer diskova čak 25 gigabajta (naspram 4,7 kod DVD-a i 15 kod HD-DVD) kao i da postoji snažan sistem enkripcije filmova (uključujući tu i dobro poznatu regionalnu zaštitu), zbog čega je i dobio podršku najvećeg dela filmske industrije. Ipak, iako se prazni bluray mediji, PC čitači odnosno playeri odavno

nalaze u prodaji, njihova cena je još uvek vrlo visoka, tako da je teško očekivati da ova tehnologija u skorijoj budućnosti u potpunosti zameni DVD.

SPECIFIKACIJE SISTEMA

Procesor

Cell Processor
PowerPC-base Core @3.2GHz
1 VMX vector unit per core
512KB L2 cache
7 x SPE @3.2GHz
7 x 128b 128 SIMD GPRs
7 x 256KB SRAM for SPE
* 1 of 8 SPEs reserved for redundancy
total floating point performance: 218 GFLOPS

Grafički procesor

RSX @550MHz
1.8 TFLOPS floating point performance
Full HD (up to 1080p) x 2 channels
Multi-way programmable parallel floating point shader pipelines

Zvuk

Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (Cell- base processing)

Memorija

256MB XDR Main RAM @3.2GHz 256MB GDDR3 VRAM @700MHz

I/O

USB Front x 4, Rear x 2 (USB2.0)
Memory Stick standard/Duo, PRO x 1
SD standard/mini x 1
CompactFlash (Type I, II) x 1

Umrežavanje

Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) x 3 (input x 1 + output x 2)
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g
Bluetooth 2.0 (EDR)

Kontroler

Bluetooth (up to 7)
USB 2.0 (wired)
Wi-Fi (PSP)
Network (over IP)

AV Output

Screen size: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI: HDMI out x 2
Analog: AV MULTI OUT x 1
Digital audio: DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1

Podržani standardi diskova

CD

PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, CD-DA, CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, SACD, SACD Hybrid (CD layer), SACD HD, DualDisc, DualDisc (audio side), DualDisc (DVD side)

DVD

PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW

Blu-ray Disc

PlayStation 3 BD-ROM, BD-Video, BD-ROM, BD-R, BD-RE

BACKWARD COMPATIBILITY

Ogromna većina originalnih PlayStation, odnosno PlayStation 2 igara može se bez problema startovati na PlayStationu 3, što je obezbeđeno kombinacijom softvera ali i hardvera, jer PS3 u sebi ima ugrađen poseban čip namenjen upravo toj svrsi. Trenutno, svega oko 3% igara za PSX i PS2 pravi određene probleme, ali se i oni rešavaju preko update-a firmware-a, pa je za očekivati da tokom vremena oni gotovo

u potpunosti nestanu. Kao što smo pomenuli, igre za prve dve generacije sistema moći će da se kupuju online i čuvaju na hard disku, a ostaje samo da se vidi na koji način će biti rešen problem ogromne pikselizacije koja će itekako biti vidljiva na HD televizorima. Grafički filteri kakve srećemo u kvalitetnim emulatorima PlayStationa za PC se definitivno nameću kao najbolje rešenje.

► One, MotorStorma i mnogih drugih. Za razliku od Microsofta koji svoj Xbox Live gold nalog naplaćuje sa čak 50 evra na godišnjem nivou, igranje PlayStation 3 naslova je potpuno besplatno, što je sjajan korak ka popularizaciji PlayStation Network servisa kome će sigurno trebati dosta vremena pre nego što dostigne Microsoftov Live. Izdavačima je ipak ostavljena mogućnost da naplaćuju online igranje (recimo kod MMO naslova) a PlayStation Store će omogućavati download muzike, video zapisa, igara za PSX i PS2 (možda i za neke druge stare konzole), mada ostaje da se vidi po kojim cenama.

Ono što zaista čini PlayStation 3 futurističkim jeste njegov bluray drayv, odnosno bluray diskovi na kojima su smeštene igre. Samim tim, PlayStation 3 je i izuzetno jeftin bluray player na kome možete gledati vrhunska filmska ostvarenja u fascinantnih 1920x1080 tačaka, naravno pod uslovom da posedujete odgovarajući monitor ili

televizor. Nažalost, filmova na ovom tipu medija još uvek nema u našoj zemlji, ali je za očekivati da za najviše nekoliko godina bluray u potpunosti zameni DVD.

Kontroler nazvan SIXAXIS je na prvi pogled ostao neizmenjen u odnosu na PlayStation 2, ali taj osećaj nestaje kada ga prvi put vidite uživo. Tasteri L2 i R2 su sada potpuno analogni, „pečurke“ su osetljivije na dodir a izbačena je rumble funkcija koju je zamenio žiroskopom, a koji će sigurno naći primenu u velikom broju igara, poput Warhawka iil novog Metal Gear Solida. Upravo je zbog izbacivanje force feedbacka kontroler daleko lakši, pa je potrebno neko vreme da se priviknete na to ako ste proveli dosta vremena uz standardni dualshock. Inače, sami džojpedi su bežični i imaju izuzetan domet (naš test je pokazao da rade i na 20 metara udaljenosti od konzole), a pune se preko USB kabla. Uopšte, jedino što vidno nedostaje od opreme je HDMI kabl koji morate sami dokupiti, ali to na svu sreću, ne predstavlja veliki novčani

izdatak. Naravno, kompozitni video/ stereo audio kabl je uključen u paketu a možete koristiti i oficijalni PlayStation 2 komponentni kabl koji je potpuno kompatibilan sa PlayStationom 3, s obzirom da oba sistema koriste AV Multi Out jack.

Na kraju, mislimo da nije pravo pitanje da li treba nabaviti PlayStation 3, nego kada ga nabaviti. Znajući koliki je potencijal sistema kao i činjenicu da poseduje bluray player, mišljenja smo da je njegova startna cena više nego opravdana, pogotovu ako je verovati analitičarima koji tvrde da su troškovi proizvodnje sada veći od 800 dolara. Kada na to dodate činjenicu da će softverska podrška vrlo verovatno biti kvalitetnija od one koju imaju Microsoftova i Nintendo-ova konzola (već je najavljeno na desetine potencijalnih blokbastera), kao i tradicionalno dug životni vek svih PlayStation sistema do sada, mislimo da PS3 predstavlja sigurnu investiciju. Ipak, s obzirom na trenutno nepostojanje modčipova ili nekog drugog način za zaobilazanje zaštite od kopiranja, nismo baš sigurno kakva mu je sudbina kod nas.

Nikola Dolapčev



Zahvaljujemo se kompaniji GMC-YU (Kraljevića Marka 6, Novi Sad) na ustupljenoj konzoli

KONTROVERZE SA KONTROLEROM

Kada je PlayStation 3 prvi put predstavljen javnosti, umesto standardnog dualshock kontrolera na koji smo navikli predstavljen je potpuno novi koncept koji je imao oblik bumeranga (pogledajte sliku). Reakcije igrača su bile žestoke, pa je na kraju odlučeno da se džojpedu vrati stari izgled, ali uz izbacivanje dualshock funkcije. Zvanično objašnjenje Sonyja za ovakvu odluku su nemogućnost zajedničkog funkcionisanja force feedbacka

i žiroskopa u okviru jednog kontrolera, mada je prava istina brzo isplivala na videlo. Naime, kompanija Immersion tužila je japansku kompaniju za krađu dualshock patenta i pobedila na sudu, što bi konkretno značilo da bi Sony morao da plaća licencu za rumble funkciju u slučaju da je ubacio u kontroler PlayStationa 3. Immersion je sa druge strane izjavio da već ima nekoliko rešenja koja bi rešila problem integracije motion

sensora i vibracije u jednom uređaju, i da je u svakom trenutku spreman za dogovor. Dodatno ulje na vatru nedavno je dolio i sam Hideo Kojima, kreator Metal Gear franšize, koji je izjavio da se nada da će SIXAXIS džojpedi ipak dobiti dualshock funkciju u skorije vreme. Mi se ne bismo usuđivali da kažemo da za tako nešto nema šanse.





RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu



RESISTANCE Fall of Man



Pojavljivanje PlayStationa 2, ali i mnogih drugih konzola često je bilo praćeno talasom igara prosečnog kvaliteta, koje su vrlo skromno koristile potencijale novih sistema. Vlasnici istih su zbog toga često morali da čekaju po godinu i više dana da se pojave aplikacije koje će prikazati najveći deo njihovih mogućnosti, a istu sudbinu mnogi su prognozirali i PlayStationu 3, verujući da će proteći mnogo vremena pre nego što programeri počnu na pravi način da koriste Cell procesor. Da to baš ne mora da bude tako dokazuju MotorStorm, Formula One Championship Edition, odnosno Resistance Fall of Man, prva igra za ovu platformu koju imamo na testu.



Iako se odvija sredinom prošlog veka, Resistance za temu nema Drugi Svetski Rat, već obrađuje alternativnu istoriju, dajući tako originalni šmek priči. Godina je 1951. a misteriozna Chimera je preplavila Evropu, osvajajući prvo Rusiju a zatim idući na zapad i prema ostalim zemljama na kontinentu. Ono za šta se ispostavilo da je vanzemaljska rasa kao glavno oružje koristi virus koji pretvara ljude u groteskna čudovišta, a poslednja linija odbrane je Velika Britanija. Vi se nalazite u ulozi američkog narednika Nathana Hale-a koji će, ispostaviće se, biti onaj tas na vagi koji presuđuje o sudbini čitave planete.

Prvo što primetite kada startujete Fall of Man jeste zaista odlična grafika, mada je sigurno da ona koristi tek deo potencijala Sonyjeve konzole. Igru smo probali na klasičnom 4:3 televizoru a zatim i preko HDMI kabl na 20-toinčnom widescreen monitoru, i možemo samo da konstatujemo da je razlika u kvalitetu slike zaista jako velika. Zbog toga, da biste zaista uživali u grafičkom spektaklu, neophodan vam je ekran sa podrškom za 720p rezoluciju (najbolje HD televizor), u kojoj Resistance inače radi. Iako se igra

odvija u izuzetno turobnom okruženju u kome dominiraju siva i braon boja, postoji mnogo toga što naslov klasifikuje kao pravi next-gen. U prvom redu tu su odlični modeli likova, nekoliko zaista impresivnih efekata (padanje snega je recimo urađeno bolje nego u bilo kojoj igri koju smo do sada videli a i realtime senke izgledaju fascinantno) i potpuna eliminacija bilo kakvog iscrtavanja objekata ispred vas, što dodatno dobija na značaju kada znate da se najveći deo akcije odvija upravo na otvorenom.

Uz sve to, od početka do kraja igre nismo primetili nijedan jedini slučaj padanja frame-rate-a, što je podatak kojim se ne može pohvaliti puno igara. Ipak, treba biti iskren pa reći da nije sve baš savršeno. Recimo, kvalitet tekstura može strašno da varira – dok su neke kristalno čiste, druge su prilično mrljave i pre pripadaju prošloj generaciji konzola. Takođe, interakciji sa okolnim objektima nije posvećena preterana pažnja, pa zaboravite na veći deo stvari koji ste mogli da izvedete recimo u Half Life-u 2. Ono što je urađeno ipak je impresivno – recimo vrlo realan efekat pucanja stakla.



Sama kampanja je manje više standardna, kada je reč o izvođenju, i prati je sasvim solidna priča koja se odmotova između misija. Ono što je vrlo specifično jesu oružja, koja poseduju i neke vrlo interesantne funkcije poput energetskog štita ili usporavanja vremena. Za razliku od većine sličnih naslova, glavni junak može da nosi kompletan arsenal sa sobom, što nije naročito realno, ali nikako ne umanjuje zabavu. Jako nam se sviđa što Resistance nije preuzeo besmisleni sistem obnavljanja energije koji smo sretali u Call of Duty 2 ili Halo serijalu, već umesto toga dopunjava samo jedan od njena četiri dela

PLAYSTATION QUICK FACTS

Platforma: PlayStation 3.

Za: Cooperation mod, vrlo kreativna oružja, multiplayer.

Protiv: Linearnost, par grafičkih nedostataka.

Kontakt: www.us.playstation.com/Content/OGS/BCUS-98107/Site/default.html

Cena: 60 evra.

OCENA 90



koji je „načet“, a čak je i to samoiscelivanje objašnjeno kroz priču.

Osim standardnih pešadijskih napucavanja manji deo igre provešćete vozeći tenk, džip ili nešto što bi smo mogli opisati kao mehaničkog pauka, a ove misije su u odnosu na ostale izuzetno lake i po pravilu se završavaju bez mnogo frustracije, pre svega zbog velike otpornosti vozila i kvaliteta njihovog naoružanja. Zapravo, samo smo u ovim trenucima osetili da je inače dobar balans težine ugrožen, baš kao i pred kraj igre gde se pojedini nivoi jako teško mogu završiti dok praktično ne naučite raspored protivnika napamet.

Novi kontroler je takođe sasvim solidno iskorišćen, pa ćete imati priliku da koristite i njegovu tilt funkciju u trenucima kada vas zaskoči neki protivnik ili kada se zapalite, tako što ćete jednostavno blago prodrtati kontroler. AI je sasvim dobar mada protivnici koje uglavnom čine vanzemaljske kreature veoma variraju u inteligenciji. U prvom delu igre uglavnom ćete se boriti protiv stvorenja koja i ne mare mnogo za traženje zaklona, dok će kasnije menjati svoje pozicije na terenu ili se udruživati međusobno kako bi vas lakše eliminisali.

Multiplayer komponenta je zaista odlična - lag gotovo da ne postoji, mape su odlično dizajnirane a integrisano je i rangiranje odnosno kreiranje klanova koji mogu da imaju i do 200 članova. Broj online modova je takođe veliki i pored deathmatcha uključuje i team deathmatch, capture the flag i još mnogo toga. Offline multiplayer je takođe za poštovanje, jer postoji mogućnost igranja singleplayer kampanje putem split screena, što u online varijanti nažalost ne postoji kao opcija.

Za standarde launch naslova, Resistance Fall of Man je odlična igra, a verujemo da će i do kraja životnog veka PlayStationa 3 ovo biti jedan od boljih

ŠTA REGION FREE ZNAČI U PRAKSI

Kao što vam je verovatno poznato, Sony je još davno objavio da će sve PlayStation 3 igre biti region free, pod uslovom da se sami izdavači odluče za takvu varijantu. Resistance Fall of Man upravo spada u tu kategoriju tako da se može startovati na PlayStationu 3 iz bilo kog dela sveta. Naš PlayStation 3 i igra su namenjeni japanskom tržištu, ali je ona

u potpunosti (uključujući sve menije i govor) na engleskom jeziku. Interesantan je podatak da su programeri prvo najavili da će se na disku naći i animacije u PAL formatu, ali se umesto toga primenjuje realtime konvertovanje iz NTSC-a, naravno ako je to potrebno. Zahvaljujući ovome, veličina igre je sa 22, smanjena na „samo“ 16 gigabajta.

naslova izbačenih za ovu platformu. Iako single player kampanja nije naročito dugačka (10-15 sati je dovoljno da se završi) replay value je odličan zahvaljujući odličnim offline i online multiplayer opcijama. Ako se u toku narednih meseci pojavi još nekoliko naslova ovog kvaliteta, relativno visoka cena konzole postaje sve manje problem za veliki broj igrača.

Nikola Dolapčev



LEGO

Star

Travelers Tales/Lucas Arts

KAO ŠTO STE SIGURNO PRIMETILI U PROŠLOM BROJU, LEGO STAR WARS 2 SE NALAZI NA LISTI IGARA IZ 2006. KOJE PREPORUČUJEMO. UKOLIKO PAŽLJIVO PREGLEDATE STARIJE BROJEVE NAŠEG MALOG ČASOPISA PRIMETIĆETE SAMO PREVIEW OVE IGRE I MISTERIOZAN NEDOSTATAK OPISA. ODLUČILI SMO DA JE PRAVI TRENUTAK DA ISPRAVIMO TU NEPRAVDU, NAHVAL... OBJEKTIVNO OPIŠEMO OVAJ NASLOV, A I DOBIJEMO DOBRO OPRAVDANJE DA SE JOŠ MALO POIGRAMO LEGO KOCKICAMA MODELIRANIM PO RATOVIMA ZVEZDA.



Vratimo se malo u prošlost. Već je LEGO Star Wars, koji se pojavio 2005. bio jako zabavna igra, i sigurno najkvalitetniji proizvod napravljen po epizodama 1 – 3 (odnosno novoj trilogiji), čak je i Jar-Jar Binks bio podnošljiv u LEGO varijanti... Očekivanja za nastavak The Original Trilogy su bila velika, zbog logičnog razmišljanja: ukoliko isprave mane koje je prvi deo imao, zadrže humor, i na to se doda razlika i u popularnosti i u kvalitetu starih filmova igra ne može da omane – naprotiv. I zaista, sve što smo očekivali je ispunjeno. Može se reći da je The Original Trilogy među igrama ono što je "Imperija uzvraća udarac" (Empire Strikes Back)

među filmovima, nastavak koji je u svemu bolji od ionako dobrog prethodnika.

I sa tehničke strane ovaj naslov zaslužuje sve pohvale. Legendarna muzika koju je komponovao John Williams prati skoro svaki važan momenat u igri. Zvučni efekti su preuzeti iz filmova uz poneki duhoviti dodatak. Glasova nema, sve što treba da kažu likovi iskazuju pantomimom i grimasama lica, što zaista genijalno izgleda. Što se grafike tiče, u pitanju su LEGO kocke pa tu nema nekih velikih iznenađenja. Efekti i senke su na mestu. Igra nije mnogo zahtevna, i podržava veliki broj rezolucija, a moguće ju je igrati i na widescreen monitorima

bez izobličenja slike.

Igru počinjete u legendarnoj Mos Eisley kantini iz koje pristupate misijama koje su rađene po najpoznatijim scenama iz filmova. Svaki film je predstavljen kroz 6 misija i jednom bonus, koju možete igrati ukoliko rešite neke dodatne zadatke. Tokom igre vodite od dva do šest različitih likova od kojih su neki korisniji za eliminisanje neprijatelja koji jurišaju ka vama, drugi za otvaranje vrata, treći za korišćenje Sile na određenim objektima... ▶

PLAY! QUICK FACTS

Za: I LEGO i Star Wars licenca su sjajno iskorišćene. Velike doze zaraznog humora. Raznoliki nivoi. Gomila stvarčica koje mogu da se otključaju.

Protiv: Ne postoji mod za više igrača. Isuviše lagana igra za ljude koji nisu LEGO i Star Wars fanovi.

Minimalna konfiguracija: P3 1Ghz ili ekvivalentan AMD procesor, 256 MB RAM-a, grafička kartica sa 64 megabajta memorije.

Test konfiguracija: Sempron 2.8 sa 1GB RAM-a i GF6600GT će vas bez problema provesti kroz čitavu udaljenu galaksiju u 1280x1024.

Kontakt: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii

Cena: oko 25 evra

Wars 2:

THE ORIGINAL TRILOGY

OCENA 85

Većina nivoa je urađena u klasičnom arkadno-platfomskom stilu, ali sa raznolikim i prilično mudro zamišljenim zagonetkama. Sa vremena na vreme naći ćete se i u ulozi pilota neke od poznatih letelica kao što su X-Wing prilikom napada na Zvezdu Smrti, ili Milenijumski Soko Hana Soloa. Između dva nivoa ćete uživati gledajući scene iz filmova prikazane na LEGO način, sa dosta humora.

Kada pređete celu igru, za nekih 7-8 sati, možda ćete primetiti da ste prešli oko 30% ukupnog sadržaja. Tu na scenu stupa freeplay mod u kom možete ulaziti u nivoe po želji sa bilo kojim likovima (od

oko 50 koliko ih ima ako ste igrali samo ovu igru, a oko 100 ako imate i prvi deo instaliran). Dakle, i kada završite igru imate još 70% sadržaja na raspolaganju, a ako vam se ono što ste videli do tada dopalo imate i motiv da istražite ostatak.

Treba napomenuti da je moguće igrati i kooperativno sa još jednim igračem, ali samo na jednom kompjuteru. Igra u mreži ili preko interneta ne postoji.

Krajnja ocena, ipak, može da varira. Pošto igra nije naročito teška, odnosno izazovna, igrači koji nisu fanovi LEGO kockica ili Ratova zvezda možda neće toliko uživati u humoru i šarmu igre, pa će skinuti desetak poena. Sa druge strane, ukoliko vas nostalgija lako obara sa nogu, slobodno računajte da umesto 85 piše 95.

Hoće li biti još ovakvih igara samo sa drugom temom ne znamo, ali LEGO i LucasArts mogu da nas stave i u ulogu Indiana Jonesa. A u poslednje vreme su primećene i LEGO kockice sa tematikom Batmana. Videćemo...



Kod ocenjivanja ekspanzija koristi se vrlo jednostavan metod. Na jedan tas se stave noviteti, na drugi cena, a onda se gleda šta je pretežno. Maljevi sudbine, na žalost pretežu na stranu koja ne odgovara igračima. Doduše, u zemlji u kojoj retko ko kupuje originale, a pirate je i dalje prilično lako nabaviti, gore navedeni metod pomalo gubi na relevantnosti. No, mi ćemo u ovom opisu ostati verni časnom i poštenom načinu nabavke igara.

Pogledajmo šta nam zaista dobro donosi ovaj dodatak. Ispravku mnogih bagova koji su jako smetali u originalnoj kampanji, kao i u igri za više igrača. Jednu novu rasu – Fortress, odnosno patuljke. Povratak jedne od boljih stvari koje su se pojavile u Herojima 4 – karavana, koji smanjuju potrebu za pravljenjem lanaca heroja koji donose pojačanja glavnom. I određenu količinu zasebnih mapa za jednog ili više igrača.

No, to ne utiče sa više od 50% na vrednost ovog dodatka, pošto možete da skinete besplatni patch sa sajta čime dobijate ispravke bagova. U toj "zakrpi", kao i u

PLAY! IGROMER

Platforma: PC

Za: Nova frakcija. Poboljšan multiplayer. Generator mapa.

Protiv: Slabašna kampanja. Bagovi, opet. Preskupo.

Minimalna konfiguracija: P4 1.5GHz/Athlon2000+, RAM: 512 MB, GeForce4 Ti4200/Radeon 8500.

Test konfiguracija: Sempron 2.8, 1GB RAM-a, GF6600GT. Igra radi bez većih problema u 1024x768, sa srednjim podešavanjem detalja.

Kontakt: www.mightandmagicgame.com

Cena: oko 25 evra

sklopu ekspanzije, nalazi se generator mapa, stvarčica koju su fanovi igre u više igrača tražili još i pre nego što su Heroji 5 izašli. Nažalost, najveća greška u generatoru je to što je nemoguće ručno odrediti

koje rase će igrati na generisanoj mapi, što poprilično umanjuje upotrebljivost dotičnog alata tamo gde je najpotrebniji – multiplayeru. A mora se priznati da ni oni koji imaju svoju omiljenu rasu neće uživati u tome što su primorani da igraju nekom drugom. Čak i da je generator mapa potpuno funkcionalan, kao što je recimo u WoG-u (poznatom i kao Heroji 3.5), i dalje je besplatan, pa je besmisleno nabavljati ekspanziju samo zbog njega.

Naravno, u ekspanziji se dobija potpuno nova kampanja od 15 misija, koju je moguće završiti za nekih 20 sati igranja, što je prilično dobra količina vremena. No, iako su novom verzijom ispravljeni bagovi stare kampanje, nova je u jednako lošem stanju kao što je originalna bila kad se pojavila. Na par mesta postoje bagovi koji teraju na restart misije. A je jednako loš kao što je bio u maju prošle godine, pa su jedino što iole otežava kampanju (i na veštački način produžava vreme provedeno u igri) lukavo postavljeni ključari, koje morate pronaći da biste došli do nekih delova mape, i (ponekad) prejaki glavni gradovi ▶



Nival Interactive/Ubisoft

V HAMMERS OF FATE

protivnika. Takođe, nema nikakvih promena u dizajnu misija. U biti je svih 15 isto, samo su mapa i raspored jedinica drugačiji. Slobodno se može reći da je moguće naći zanimljivije mape besplatno na internetu.

Vredi spomenuti i to da nijedna od starih rasa nije dobila nove magije ili jedinice. Dakle, pored želje za posjedovanjem kompletne HoMM kolekcije, jedini razlog za nabavku ove ekspanzije će videti fanovi patuljaka. Rasa je odlično dizajnirana (kao uostalom i cela igra). Postoji par vrlo zabavnih jedinica koje se ponašaju iole drugačije od H5 standarda. Posebno treba izdvojiti jahače medveda i Warlorde. Patuljci, kako i dolikuje, mogu da izdrže više batina od ostalih rasa, ali je to balansirano time što su sporiji, pa ređe napadaju i češće su primorani da se brane. Tu je i sistem magija baziran na runama koji dodaje još malo raznolikosti našim bradatim prijateljima.

Jednostavno rečeno, ova ekspanzija nije vredna para koju Ubisoft traži za nju, pošto je u stvari samo paket misija sa jednom novom rasom i par novih artefakata. A ni sama kampanja ne zaslužuje visoku ocenu zato što ponavlja sve greške koje je originalna imala – bagove, loš AI i u nekim misijama veštački isforsiranu dugotrajnost i težinu.

Luka Zlatić



Da li znate koliko je treći deo serijala Heroes of Might and Magic zaživeo dodataka? Ukoliko prebrojimo oficijalne i neoficijalne, dolazimo skoro do dvocifrene brojke. Sada pred sobom imamo i prvu ekspanziju za prošlogodišnje hit ostvarenje iz Ubisoft, koje je donekle uspeo da povрати staru slavu poljuljanu četvrtim delom.

Od vremena kada je objavljena vest o radu na Hammers of Fate, dosta se spekulisalo oko nove rase koja će biti ubačena u igru. Naposljetku je isplivala informacija da se radi o patuljcima, rasi koja se do sada gotovo nije ni pojavljivala u Might and Magic svetu. Inovativnost i spremnost ljudi iz Nivala da se upuste u nepoznate vode svakako se isplatila: dobili smo rasu koja je sasvim prijatna za igrati, te ćete uživati u otkrivanju novih sposobnosti svog heroja i jedinica i eksploataciji njihovog potencijala. Pretežno orijentisani na borbu prsa u prsa, patuljačke jedinice su, u zavisnosti od sposobnosti heroja, u mogućnosti da koriste rune, koje im mogu dati nove moći u toku borbe. Rune se postavljaju ili na jedan komplet jedinica, ili

na celu vojsku, dok će njihovo korišćenje ujedno trošiti i vaše resurse. Ukoliko ste ikada bili u fazonu "e ovoj jedinici bi baš dobro legla ovakva sposobnost, šteta što je nema", dwarfovi su idealan izbor za vas. Pružaju izuzetan nivo fleksibilnosti u toku bitke, što zajedno sa korišćenjem magija i ostalih sposobnosti može rezultovati pobedom i nad nadmoćnijom vojskom. Nažalost, njihova upotreba je, barem u početku, veoma ograničena, s obzirom na veliku potrošnju resursa ključnih za izgradnju i razvoj.

Sve je to krasno i bajno zamišljeno, ali kada se pristupilo realizaciji očigledno je došlo do izvesnih problema. Naime, specijalnosti i magije drugih rasa ne ▶



funkcionisu najbolje na patuljcima, pa će recimo warlock heroji ostati uskraćeni za efekat svojih „elementalnih lanaca“ na dwarfovskim jedinicama, što prvo navedenu rasu stavlja u poprilično inferioran položaj. Sa druge strane, ukoliko se odlučite da vodite patuljke na nekim od multiplayer mapa iz originala, startovaćete sa potpuno neizgrađenim gradom i bez ijednog heroja, što za vas u startu znači 2-3 dana kašnjenja u odnosu na ostale igrače. Ovi propusti poprilično kvare utisak o ekspanziji, te se nadamo se da će ovakve i slične greške biti otklonjene u sledećem peču.

Predmet kritike morala bi da bude i osnovna kampanja, koja je u HOF podeljena na tri celine od po pet misija. Priča je svakako dobro zamišljena i direktno se nadovezuje na onu iz originala, dok su misije konceptijski odlično urađene. Ali (uvek postoji ono ali) igranje sa novom rasom počinjete tek u drugoj celini, do koje vodi put preko svih pet misija prvog dela. Ovakva nepromišljenost pri planiranju priče se Nivalu ne može oprostiti: ukoliko ste željni svežeg materijala, do njega ćete doći tek nakon što sa „starim“ rasama provedete još 6-8 sati.

Novinu predstavlja i uvodjenje karavana, koje možete iskoristiti kako biste u odredjenom gradu regrutovali jedinice iz neutralnih gradjevina, kao i iz drugih gradova. Ovo smanjuje potrebu da svojim herojem „ručno“ prikupljate sva stvorenja i doprinosi poboljšanju dinamici igre.

Prilično mali broj nekampanjskih mapa, koji se u originalnim Herojima 5 kretao oko broja 15, ni približno nije bio dovoljan da zadovolji prosečnog zaljubljenika u HOMM serijal. Osim toga što su u HOF dodali približno isti broj novih mapa, programeri su nas snabdeli i generatorom nasumičnih terena. Nažalost i ovaj aspekt je polovično odrađen, s obzirom da postoji minimalni

set parametara kojima možete uticati na izgled mape. Pored učestanosti i brojčanosti neutralnih jedinica, imate kontrolu jedino nad veličinom mape, brojem igrača i količinom resursa, što nam se na prvi pogled učinilo nedovoljnim. Generisane mape su igrive, ne u tolikoj meri kao već postojeće, ali vas svakako mogu zabaviti u nedostatku novih terena. Treća opcija je da otvorite editor mapa i napravite neku po svojoj zamisli. Ovaj editor je već bio isporučen u okviru jednog od prethodnih pečeva, ali, ukoliko ga ne posedujete, stiže i uz Čekiće Sudbine.

Veštačka inteligencija protivnika nije unapredjena u odnosu na AI iz Heroja 5, te ćete i dalje biti u prilici da bez većih poteškoća pobedite i više protivnika na najtežim nivoima. Ukoliko vam pak dosade kompjuterski vodjeni protivnici, a sigurni smo da hoće, uvek možete ukrstiti mačeve sa drugim igračima putem lokalne mreže ili interneta. Većiti problem poteznih strategija je potreba za čekanjem na protivnika, što je i onemogućavalo mečeve više igrača. U ekspanziji su pokušali da se reše ove boljke: igrači sada mogu istovremeno vući svoje poteze, dok će se igra vraćati u turn-based mod tek nakon što se isti dovoljno približe jedan drugom.

Sa tehničke strane HOF i dalje izgledaju impresivno. Animacije novih heroja i kultura tokom bitke, iako posle nekog vremena dosade, su odradjene bez greške. Sa druge strane, ispadi u Windows nisu retka stvar, što se prilikom igranja originala nije nijednom dogodilo, čak i na slabijim mašinama.

Da zaključimo, Hammers of Fate predstavljaju jedan neisklesan dijamant. Iako draži svojom izgledom i vrednošću, pravi potencijal dostiže tek nakon mukotrpno brušenja i glačanja. Patuljci su dobrodošla rasa u pomalo zatupeo Might and Magic svet, ali je njihovo ubacivanje donelo više zla nego dobra, izrečeno sa

aspekta igrača. Ekspanzija poseduje nove i sveže ideje za kojima su Heroes 5 vapili, ali se moramo složiti da je realizacija, kao i u originalu, generalno nedoradjena. Doduše, peti deo sage je posle tri peča postao upravo onakva igra kakvom su je svi i zamišljali. Nadamo se samo da će se istorija ponoviti i u slučaju ekspanzije.

Uroš Miletić



Platforma: PC

Za: Nova rasa, heroji i sposobnosti, generator mapa, sitne izmene u mehanici igre koje život znače.

Protiv: Neoprostivo loša pozicija već postojećih rasa u odnosu na novu, nedovoljno dobro odradjena glavna kampanja, brojni bagovi, propusti i ispadanja iz igre.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,5Ghz, 512MB RAM, Gforce4 ili ATI Radeon ekvivalent sa 64MB.

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je bez kočenja radila na višim nivoima detalja pri rezoluciji 1024x768.

Kontakt: www.mightandmagic.com/HeroesV

Cena: 25 evra

SCENA 72

Razvojni tim: 49 Games
Izdavač: RTL Playtainment

RTL Winter Games 2007

Nevezano za platformu, izbor virtuelnih simulacija zimskih sportova se već godinama može opisati samo rečju – bedan. Po pravilu na godišnjem nivou pojavi se jedna, eventualno dve igre, ali su uvek u pitanju prosečni naslovi na koje vrlo brzo zaboravite.

Razlog za to je jednostavan, jer sva ova ostvarenja unapred dobijaju low-budget status. Čak i velike kompanije sebi dozvoljavaju luksuz da na tržište izbacuju totalno prevaziđene igre koje se osim u grafičkom pogledu nimalo nisu promenile u odnosu na ostvarenja od pred 10 ili 15 godina, pa zašto ne bi i RTL Playtainment? Pa, ako nas pitate, ipak nisu morali da se trude. Možda ćemo zvučati strogo, ali zaista, kada duže od nekoliko godina pratite igre koje obrađuju razne sportove na snegu, ne možete da se ne zapitate zašto se nešto ovakvo još uvek pravi? To ne znači da mislimo da žanr više ne može da ponudi nešto novo, naprotiv, ali štancovanje jednih te istih igara svakako nije korak u dobrom pravcu niti će privući nekog osim totalno neinformisanih roditelja koji će njima „usrećiti“ svoje dete.

Na papiru, stvari i ne deluju toliko loše, makar jer je na raspolaganju više od 10 olimpijskih disciplina, iako su neke

od njih zapravo samo blage varijacije (tri skijaške discipline, skokovi na 90-metarskoj i 120-metarskoj skakaonici npr.). Programeri su se zato potrudili da one imaju koliko je to moguće unikatan gameplay, da bi se pravila kakva-takva distinkcija među njima. Uopšte, samo izvođenje je prilično korektno zato što je klasičan button mashing sveden na najmanju moguću meru. Svega par disciplina zahteva rapidno pritiskanje tastera, i to obično u vrlo kratkim vremenskim intervalima. Ipak, igrači sa dobrim refleksima još uvek su u velikoj prednosti, pošto većina takmičenja zahteva pritiskanje tastera u tačnom određenom i vrlo kratkom vremenskom periodu. Iskreni da budemo, kontrolni sistem je verovatno i najbolja stavka u ovoj igri, što i nije čudo kada se zna da se kompanija 49 Games već godinama bavi izradom sličnih naslova. Bez obzira na veliki broj disciplina, igra je sadržinski vrlo skromna. Pre svega, svako takmičenje se odvija na jednoj, jedinoj

lokaciji, što se doduše delimično može pravdati time što je ovo ipak simulacija zimske Olimpijade. Daleko veći problem vezan je za sam sistem takmičenja, jer se bukvalno svako od njih može završiti za manje od 5 minuta, a često i za manje od minut! Recimo skijaški skokovi ne poseduju trening, kvalifikacije i slične „trivijalnosti“ već vas igra (u kojoj ne postoji nikakav tutorial, osim ako za to ne smatrate par linija teksta) automatski baca u vatru. Neizvesnost da li ćete se plasirati u drugu seriju skokova uopšte ne postoji, jer za konkurente imate samo 7 drugih takmičara (naravno, potpuno fiktivnih, kao što su fiktivne i lokacije i sve ostalo)! Umesto da stvara atmosferu nalik Olimpijskim igrama, Winter Games 2007 deluje grandiozno koliko i lokalna seoska takmičenja uobičajena u npr. alpskim zemljama. Teško je opisati koliko su sve discipline iskasapljene, ali treba reći da nijedna nije ostala pošteđena, samo je stepen njihove slobodne modifikacije (da se izrazimo vrlo blago) veći ili manji.

Single player ima 2 glavna moda: jedan je već uobičajeni Olimpijski režim u kome učestvujete u svim disciplinama (i koji se u proseku završava za oko 45 minuta) a drugi je nesretno kršten kao karijera, mada se od vas u njemu zahteva samo ispunjavanje zadataka u pojedinim disciplinama, poput dostizanja određene brzine u skijanju, gađanje 20-tak meta bez greške u biatlonu i slično. Sve u svemu, ovo baš i nije naročito zanimljivo, pogotovu jer su zadaci totalno

neizbalansirani, pa ćete neke završiti iz prve dok su drugi suludo teški, iako su smešteni na sam početak igre. Uopšte, balans težine je dosta nezgodan, pa su npr. ski skokovi i karling daleko lakši od nekih drugih disciplina, jer inteligencija protivnika strahovito varira. Najgore je ipak što sve morate da isprobavate u hodu, jer se autori nisu setili da ubace makar trening opciju gde biste mogli da savladate osnove svih disciplina pre nego što započnete takmičenje.

PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PC (postoji i za PS2).

Za: Dobar izbor disciplina, jednostavan, ali ne naporan kontrolni sistem.

Protiv: Konceptijski prevaziđeno ostvarenje lišeno bilo kakvih bitnijih novina.

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,5Ghz, GeForce 6200, 512MB RAM.

Test konfiguracija: Athlon 3000+, GeForce 6600GT, 1GB RAM-a, visok frame rate sa maksimumom detalja u 1280x1024.

Kontakt: www.rtlwintergames2007.de

Cena: 39 evra

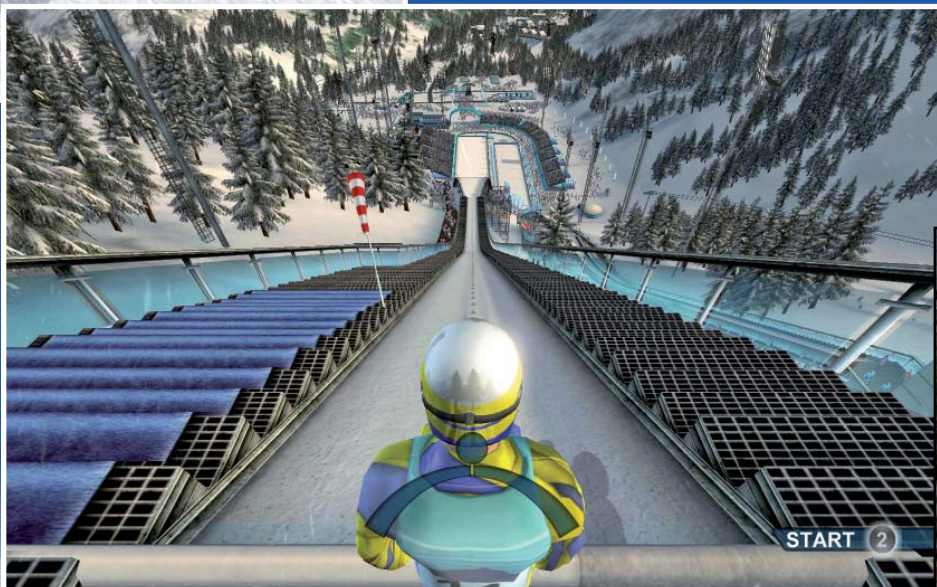
SCENA 66



Kao i more sličnih igara, i RTL Winter Games 2007 će vrlo brzo pasti u zaborav, i jedino što ga može spasiti je multiplayer, naravno pod uslovom da vama i vašem društvu već odavno nije muka od sličnih ostvarenja. Ipak, ako vam je baš do zimske atmosfere u igrama, možda je najbolje da startujete Pro Evolution Soccer 6 i podesite padanje snega, garantovano ćete se bolje zabaviti!

Nikola Dolapčev

Sa grafičke strane igra je solidna, ali za današnje standarde svakako spada u prosek. Modeli likova nisu ništa posebno (čak bismo rekli da nisu ništa bolji od sličnih igara od pre par godina) ali stvar u dobroj meri vadi samo okruženje koje deluje prilično realistično, i načičkano detaljima. Čak je i publika predstavljena sasvim solidno, pa se može reći da npr. biatlon ili ski skokovi zbog toga definiitvno dobijaju na atmosferi i autentičnosti.



The Elder Scrolls IV: Oblivion:

Knights of the Nine

Eto, na review nam je stigla i prva ekspanzija za po mnogima najbolje igračko ostvarenje godine 2006. Reč je naravno o Oblivionu, četvrtom delu Elder Scrolls sage. Dok su ga jedni uzdizali i hvalili, drugi su ga okarakterisali kao tamnu stranu RPG žanra. Ko je od njih u pravu objektivno nije ni važno, bitno je da Oblivion poseduje sve osobine jednog hit naslova, te smo s toga sa oduševljenjem dočekali Knights of the Nine.

Šta još sadrži disk sa oznakom Knights of the Nine?

Horse Armor – Ukoliko ste oduvek smatrali da je vaš ljubimac nezaštićen, pravo je vreme da mu kupite odgovarajući oklop, koji ga, pored zaštite, pretvara u pravo remek delo.

Orrery – Pomozite magovima Imerial Cityja da poprave veliki astrološki sat, koji će zauzvrat poboljšavati vaše sposobnosti u zavisnosti od meseca i nedelje.

Wizard's Tower – Izuzetna prilika za sve likove orijentisane ka magijskim disciplinama. Čarobnjačku kulu možete koristiti kao svoje uporište, a poseduje oltare za pravljenje magija i magijskih predmeta, kao i botaničku baštu u kojoj

možete pronaći sastojke iz svih delova Tamriela, uključujući i biljke iz Obliviona.

Thieves Den – Ukoliko ste igrajući kao lopov trebali da se sakrijete ili preprodete ukradenu robu, ovaj napušteni piratski brod je upravo mesto za vas. Nakon što pobedite kosture poginulih pirata, Lopovsku Jazbinu možete koristiti i unapredjivati prema svojim potrebama.

Mehrunes' Razor – Kvest vezan za potragu za legendarnim daedarskim artefaktom, koji prema kazivanjima ima moć da ubije protivnike jednim udarcem.

Spell Tomes – Nov način da dodjete do magija, čitajući specijalne knjige.

Za početak valja napomenuti da ekspanzija obuhvata sve do sada izdate zvanične modove za Oblivion. S obzirom da je poslednji i količinski i sadržajno daleko bogatiji od ostalih, otuda i ime. O ostalim dodacima

pročitajte infobox, dok ćemo ostatak reviewa posvetiti u potpunosti Vitezovima Devetorice.

Nove misije možete igrati nezavisno od originalnih dešavanja i bez obzira na nivo svog junaka. Priča počinje nakon razgovora sa lokalnim stanovništvom,

od kojih ćete saznati da se nešto čudno dešava u kapeli grada Anvila i zamoliće vas da celu situaciju detaljnije ispitajte. Posetom već spomenutog svetog mesta i dijaloga sa izvesnim prorokom, saznajete da se prastaro zlo vraća u Tamriel i da je potreban sveti vitez kako bi ga zaustavio. Već pogadjate, taj krstaš ste vi, ali na predstojećem putešestviju niste usamljeni. Jedan od prvih zadataka je obilazak oltara devet bogova, koji se nalaze širom zemlje. Zauzvrat će vas isti uputiti na mesto gde je nekada obitavao sveti red Vitezoa Devetorice. Vaš zadatak je da ponovo uspostavite red i, sakupljanjem delova legendarne opreme, pomognete u istrebljivanju daedre Umarila. ▶



Uspešno završavanje svih kvestova vezanih za dodatak oduzeće vam između 7 i 10 sati, uključujući i ono vreme potrebno za prelazak ostalih modova. U poređenju sa originalnim TES4, koji je merio

približno 100 sati igranja, ovakva cifra može delovati pomalo smešno. Bez obzira na to, bićete u prilici da se još jednom prošetate Tamrielom i uživate u svakoj sekundi provedenoj uz Knights of the

Nine. Iako ne toliko brojna, nova oružja i oklopi će odgovarati likovima sa orijentacijom na borbene veštine i zaštitničke magije. Ostali će morati da se zadovolje opremom koju su pre toga posedovali, stoga za njih, barem u ovoj ekspanziji, nema ničega novog.

Od novih tipova protivnika treba izdvojiti zlatom optočene agente Umarila, koji su po izgledu i karakteru borbe slični originalnim Daedrama. Tokom putovanja naletete i na duhove i utvare palih vitezova, koji će vam u nekim trenucima zbilja zagorčati život, pogotovo ako ste niskog nivoa. Poslednjeg glavonju je potrebno pobediti i u fizičkom i u duhovnom svetu, stoga se spremite na žestoku borbu i ponesite dovoljno napitaka.

Grafički igra je ostala dosledna svome originalu. Hardverska zahtevnost je još uvek na visokom nivou, ali zauzvrat dobijamo jedan svet koji prosto osećate da buja od života, što je svakao bio i ostao jedan od Oblivionovih aduta.

Zaključak. Knights of the Nine je vredan svakog dinara koji za njega date. Progledaćemo kroz prste nesrazmerno maloju dužinu sporedne priče, zaboravićemo i na prenizak broj novina. Oblivion je dobio dostojnog naslednika, a ukoliko su govorkanja tačna, uskoro bi mogla da nas očekuje i nova ekspanzija pod imenom Shivering Isles, koja bi po rečima Bethesde trebalo da donese potpuno nov svet kao i novine na polju igracke mehanike.

Uroš Miletić



Platforma: PC, Xbox 360, Playstation 3.

Za: Dobro ukomponovano proširenje priče, nekoliko inventivnih novina.

Protiv: Ne toliko dug, hardverska zahtevnost i dalje prilično visoka.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2Ghz, 512MB RAM, grafička karta sa 128MB RAMa i DirectX 9.0c podrškom.

Test konfiguracija: SAthlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je uz povremena štucanja radila na srednjem nivou detalja pri rezoluciji 1024x768.

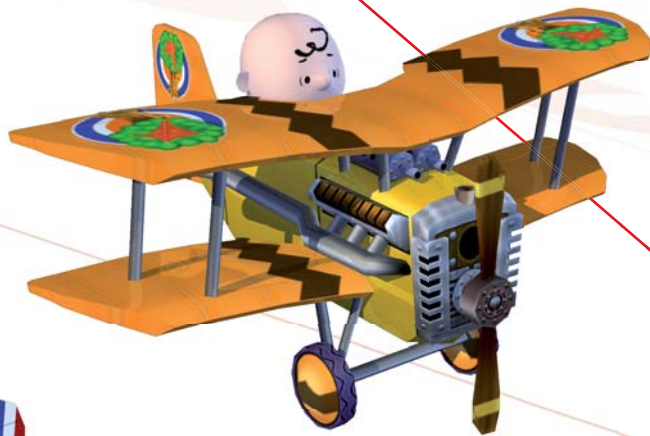
Kontakt: www.elderscrolls.com

Cena: 15 evra



OCENA 85





Razvojni tim: Smart Bomb Interactive
Izdavač: Namco Bandai

SNOOPY VS

Red Baron ▶

Mnogo igrača je danas sentimentalno vezana za Snoopyja, Charlie Browna i ostale junake Charlesa Schulza, većinom zbog strip kaiševa koji su izlazili u mnogim domaćih časopisima ali i crtanih filmova koji su se dugo emitovali na današnjem Javnom Servisu. Teško je ipak reći da je Snoopy bio naročito uspešan kada je reč o video igrama, ali ruku na srce, i nije ih bilo mnogo. Povratak popularnog nosonje u svet interaktivne zabave definitivno će ostati upamćen, iako Namco Bandai ovaj naslov nije zamislio naročito ambiciozno što se vidi i po njegovoj budžetskoj ceni.

Sanjarenja simpatične lenčuge o sukobima sa Crvenim Baronom poslužili su kao inspiracija autorima da naprave igru u kojoj ćemo dobiti konačan odgovor o najboljem pilotu Prvog Svetskog rata...a koji će opet zavisiti od vašeg umeća.

Treba li uopšte napominjati da Snoopy Vs Red Baron totalno arkadan naslov? U svakom slučaju, to ga ne sprečava da pruži sasvim pristojan izazov čak i starijim ukućanima, iako sam grafički izgled, odnosno par početnih nivoa odaju potpuno drugačiji utisak. Umesto svoje crvene kućice, Snoopy se nalazi za upravljačem dvokrilca (u toku igre otključaćete ih nekoliko) i kroz 22 misije pokušaćete da zaustavite teror Crvenog Barona nad nebom Evrope. Kontrolni sistem je jednostavan, mada se za upravljanje koristi veliki broj tastera. Osnovni manevri su izuzetno jednostavni, dok se komplikovanije akrobacije uglavnom izvode automatski pritiskom na određenu komandu, što dodatno olakšava igranje. Prvih nekoliko misija su izuzetno lagane i zato njih treba iskoristi upravo za upoznavanje sa kontrolama, jer se kasnije mogu pojaviti „koske“ koje ćete mnogo lakše prevazići ako ste ovladali manevrisanjem aviona. Osim standardnog šmajsera koji ima neograničenu količinu municije, kao sekundarna oružja pojavljuju se rakete za vatromet i slična pirotehnička (i ne baš pirotehnička) sredstva što igri daje dodatnu komičnu crtu (ali i za izdavače vrlo poželjni E rejting). Misije uglavnom zahtevaju od vas uništavanje na desetine protivničkih aviona i kopnenih jedinica i ponekad pružanje zaštite savezničkim snagama... što se opet svodi na uništavanje na desetine protivničkih aviona i kopnenih jedinica.

Vizuelni identitet stripa sjajno je očuvan, što se vidi već kod prvog ulaska u meni, ali i kod animacija odnosno grafike u samoj igri. Naravno, teško je očekivati od ovakvog grafičkog ostvarenja da bude state of the art, ali teško mu je objektivno zameriti bilo šta. Dizajn nivoa i objekata

je sasvim solidan, a neki mali detalji poput animacije ptice Woodstock koja vam pruža podršku u toku igranja zaista oduševljavaju. Zbog odsustva velikog broja specijalnih efekata, u ovom naslovu mogu uživati i vlasnici slabijih računara, dok je za udobno igranje potrebna znatno slabija konfiguracija od one koje smo mi koristili za ovaj test. Zvučna komponenta je iznenađujuće kvalitetna, posebno zbog načina na koji se smenjuju ozbiljne simfonijske teme u toku samih misija i tipičan soundtrack iz crtanog filma koji se javlja između samih misija odnosno u menijima. Glasovi glavnih junaka su odlični, a jedino što nam nedostaje jeste više semplova u toku samih misija.

Nažalost, Snoopy Vs Red Baron je jedna od onih igara koje možete završiti za dva popodneva, ne zato što je preterano laka (mada daleko od toga da je i nešto posebno izazovna), nego zato što poseduje samo 22 relativno kratke misije. Kada je reč o replay value-u, PC igrači su prošli najlošije, jer u ovoj verziji i ne postoji pravi multiplayer, već se nekoliko mini igara može igrati isključivo protiv botova, što priznaćete, i nije naročito interesantno.

Ako još uvek čuvate dete u sebi, Snoopy Vs Red Baron može biti sjajna zabava na kratko vreme, ali ako želite da je podelite sa društvom, savetujemo ipak verzije za PSP ili PS2, pod uslovom da posedujete neki od ovih sistema, naravno.

Nikola Dolapčev

PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PC (postoji i za PS2 i PSP).

Za: lepo prenesena atmosfera stripa i crtanog filma, jednostavan kontrolni sistem.

Protiv: Potpuni izostanak multiplayera u verziji za PC.

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,5Ghz, GeForce 6200, 256MB.

Test konfiguracija: Athlon 3000+, GeForce 6600GT, 1GB RAM-a, visok frame rate sa maksimumom detalja u 1600x900.

Kontakt: www.namcobandaigames.com/games/snoopy

Cena: 29 evra

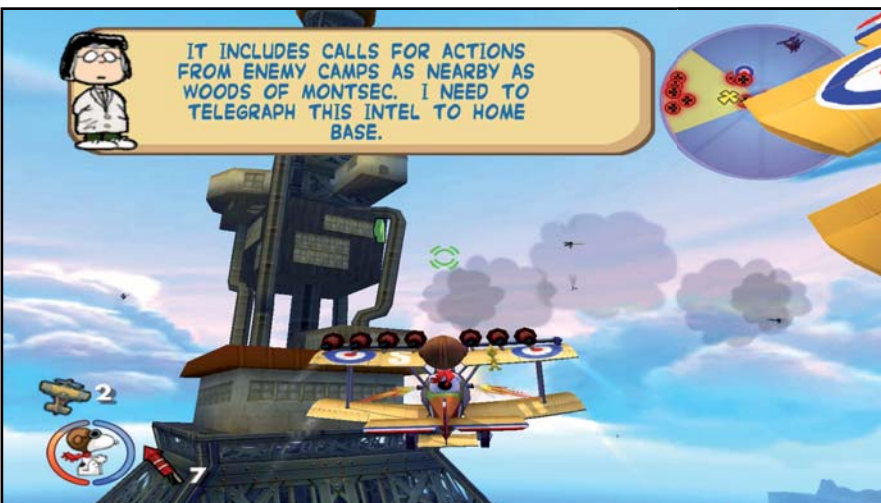


OCENA 75

Razlike između verzija

Poredeći sve 3 verzije ovog ostvarenja, došli smo do zaključka da među njima postoje značajne razlike. Kada je reč o grafici, PC je apsolutni pobjednik, pre svega zbog kvalitetnijih tekstura, i logično, više rezolucije. PSP verziji najviše zaostaje što se najlakše

primeti po smanjenom broju objekata na ekranu. Sa druge strane, verzije za konzole su u ogromnoj prednosti kada je reč o multiplayeru – PS2 nudi split screen dogfight opciju, dok se na PSP-u u središtu akcije može naći čak 6 igrača.



SNOOPY AND THE RED BARON

Još pre više od 20 godina za Atarijev računar izbačena je igra Snoopy and the Red Baron koja je prva obrađivala fiktivnu bitku Snoopyja i jednog od najčuvenijih protagonista Prvog Svetskog rata. Za današnje standarde igra izgleda pomalo smešno, mada ni u svoje vreme nije spadala u posebno atraktivna



ostvarenja. Ipak, najveći razlog zbog čega je ovaj naslov ostao totalno zaboravljen je njegov kvalitet, odnosno činjenica da zbog siromašnog sadržaja nije mogao da drži pažnju igrača na duži period. Ako želite da saznate više o njemu, posetite <http://www.atariprotos.com/2600/software/snoopy/snoopy.htm>



Proteklih godina vlasnici konzola bili su prosto bombardovani desetinama različitih igara koje su se manje ili više uspeha bavile kečerima. U poslednjih godinu-dve stanje se ipak iskristalisalo, pa je sada jedini izbor za sve ljubitelje ove vrste zabave upravo THQ-ov WWE Smackdown Vs Raw čije je ovo treće, i vrlo verovatno poslednje izdanje za PlayStation 2.

Razvojni tim: Yuke's Media Creations

Izdavač: THQ

WWE Smackdown Vs Raw 2007▶



Prošlogodišnji nastavak sa oznakom 2006 verovatno je najbolja igra ovog tipa koja se ikada pojavila – odlična grafika, na desetine sadašnjih i legendarnih kečera kao i solidan kontrolni sistem obezbedili su interesovanje čak i kod osoba koje gotovo ništa ne znaju o celokupnom WWE-u. Međutim, mnogo je ostalo nedorađeno, pa je pravo pitanje bilo da li će za godinu dana Yuke's uspeti da ispravi nedostatke i doda nove elemente kako bi izdanje za 2007. moglo da se nazove pravim nastavkom.

Jedan od tih nedostataka bio je vezan

još jedno poželjno osveženje gameplaya. Ista konstatacija važi i za mogućnost interakcije sa publikom odnosno okruženjem, pa je tako sada konačno moguće daviti protivnika kablovima, bacati ih kroz komentatorske stolove ili prosto odalapati neki transparentom kojeg ste pokupili od navijača. Primetićete i da se borci i dalje preterano brzo umaraju, ali je na svu sreću, taj i mnoge druge parametre moguće je podešavati preko klizača, nalik na ono što već godinama gledamo u sportskim izdanjima EA Sportsa ili 2K Gamesa npr. Čak iako



PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PlayStation 2 (postoji i za Xbox360).

Za: U kontrolnom sistemu, bolje realizovani Season i GM modovi.

Protiv: Očajan AI, preduga učitavanja, animacija.

Kontakt: www.svr2007.com

Cena: 50 evra

SCENA 83

i za preterano jednostavan kontrolni sistem koji je mečeve činio prilično dosadnim, odnosno isuviše repetitivnim, pa su programeri dosta poradili na ovom elementu. Najveća novina odnosi se na hvatanje protivnika koje se sada obavlja preko desnog analognog tastera, što je uslovalo i pomeranje ostalih funkcija kečera na džojpedu. Iako navikavanje na novi sistem zahteva određeno vreme, verujemo da je Yuke's napravio odličan potez, pre svega zato što je ovakav raspored tastera jednostavniji i praktičniji. Značajna novina su i „Ultimate Control Moves“ koji vam omogućavaju delimičnu kontrolu nad izvođenjem određenih tipova napada, što izgleda dosta interesantno i svakako predstavlja

niste voljni da sami eksperimentišete, lako ćete na Internetu pronaći setovanja koja će vam više odgovarati od ovih koja stoje po defaultu. Reversal sistem je i dalje prisutan ali je tajming promenjen, tako da i on zahteva privikavanje. To i ne bio preveliki problem da AI to ne zloupotrebljava, do granice da vam se čini da rutina jednostavno vara. Dalje, kada se nađete na podu, jedini način da se podignete jeste sumanuto pritiskanje tastera, a bez obzira koliko brzo to činite, previše često se dešava da bukvalno nemate nikakve šanse da ustanete dok se kompjuter ne smiluje da vam to dozvoli, često posle vrlo dugih serija udaraca.

Sezona je takođe doživela izmene, a najbolje od svega je što sada svi kečeri imaju svoju unikatnu priču, čime ćete definitivno biti zainteresovani da je završite sa većim brojem likova. Naravno, kao i ranije svi dijalozi su glasovni a povremeno će pred vama biti izbor alternativnih odluka koje će uticati na dalji tok radnje. Ako više volite General Manager Mode biće vam drago da znate da je i on sasvim solidno unapređen i da omogućava veći stepen kontrole nego ranije. To se odnosi i na mogućnost igranja bilo kojeg meča na programu, tako da je ovaj mod interesantan i onima koji više cene samo akciju od simulacije.

Bezbrojnim varijacijama mečeva pridružio se i Money in the bank a čak je i fenomenalni Create A Wrestler obogaćen novim mogućnostima za kreiranje kečera. U ovom trenutku na Internetu se već mogu pronaći informacije kako da kreirate neke popularne borce koji su izostavljeni u igri ali i brojne ličnosti koje nisu direktno povezane sa WWE. ►

Xbox 360 verzija

Od ovog izdanja **WWE Smackdown Vs Raw serijal** je konačno izašao iz Sonyjevog okrilja jer je Microsoft odlučio da odreši kesu i tako omogućiti i vlasnicima **Xbox360** sistema da se okušaju u ovom naslovu. Ipak, daleko od toga da je ova verzija nešto posebno prilagođena novom sistemu – grafika je svakako mnogo bolja (mada definitivno ne koristi veći deo potencijala sistema) ali osim toga, nema nikakvih drugih izmena, što znači da su i svi problemi sa

PS2 prenesi i u ovo izdanje, uključujući kriminalan AI protivnika i animacije pokreta nedostojne jednog next-gen sistema. Treba reći da je najavljeno izdanje za PlayStaiton 3 koje je trebalo da bude identično onom za Xbox360 otkazano, a mi možemo samo da dodamo – nije nikakva šteta.





Sa grafičke strane, promene nisu bile tako intenzivne. Zapravo, nismo sigurni ni da ih je bilo. Na sam izgled boraca nemamo apsolutno nikakve primedbe, jer modeli likova izgledaju zaista fenomenalno, čak toliko dobro da se pitate kako je ovako nešto uopšte moguće na PlayStationu 2. Ono što nam se ne sviđa je sama animacija udaraca i pokreta koja je definitivno prevaziđena, što ima veliki uticaj na gameplay. Npr, potezi se ne mogu prekidati dok se ne izvedu, što protivniku često ostavlja prostor da se izivljava na vama i po par desetina sekundi i odaje utisak da ishod meča ne zavisi u potpunosti od vas. Zvučnu komponentu je jako teško oceniti – sa jedne strane, lepo je što su za dijaloge angažovani sami borci, odnosno što su najave mečeva u toku sezone odlične, ali je problem dosadan komentar u toku borbe koji je samo recikliran iz prethodnika. Veći broj fraza i više priče o samim borcima u ringu definitivno bi podiglo atmosferu u toku mečeva.

Iako se u igri nalazi zaista veliki broj aktuelnih kečera i kečerki, kao i legendi poput Hulka Hogana, Mankinda, Bam Bama i mnogih drugih, ljubitelji WWE sigurno neće biti zadovoljni samim rosterom. Razlog za to je što je on neverovatno zastareo, pa na spisku nema nekih značajnih imena koja su na sceni duže od godinu dana, dok su drugi koji odavno više nisu vezani za WWE još uvek aktuelni. Takođe, ne čini nam se baš preterano logičnom odlukom da se daleko najveći kečer svih vremena Hulk Hogan nađe u igri samo u obliku legende, iako

je u izdanju za 2006. postojala i njegova Hollywood (dok je bio deo nWO) odnosno aktuelna verzija, pa ste mogli da ga vodite i kroz sezonu. Vrhunac je ipak činjenica da je kao najjači kečer u igri predstavljen Kurt Angle, koji je pre nekoliko meseci prebegao u konkurentski TNA!

No, ono što ipak daleko više iritira jeste učitavanje – svesni smo činjenice da je PlayStation 2 hardver star više od 6 godina, ali nijedna od preko 100-tinak igara koje je autor ovih redova igrao za prethodnih par godina nije imala ni približno toliko mnogo loading sekvenci...osim WWE Smackdown Vs Raw 2006. Stanje je sada još gore, pa gotovo svaki ulazak u novi meni zahteva učitavanje duže od 10-tak sekundi, da ne pominjemo koliko traje startovanje same borbe. Ne treba da prođe mnogo vremena pre nego što svako pokretanje igre dočekujete sa mučninom znajući koliko je vremena potrebno samo da

biste startovali neki od modova. Ali nije ništa bolji, pa su protivnici često potpuno statični u ringu čak i na višim nivoima težine a prilično ih je lako pobediti deskvalifikacijom.

Bez obzira na sve rečeno, WWE Smackdown Vs Raw 2007 je svakako kvalitetnija igra od svog prethodnika. Izvođenje je bolje, izbor modova je veći, General Manager i sezona su unapređeni dok je jedini objektivni nedostatak vezan za još nepodnošljivija učitavanja. Fanovi serijala sigurno neće propustiti ni ovaj nastavak, a nama ostaje da ga preporučimo i svima koji vole boričake naslove, bez obzira na sve evidentne nedostatke, uz nadu da će nam iduće godine Yuke's konačno ponuditi nešto stvarno novo.

Nikola Dolapčev

John Cena – profil šampiona

29-togodišnji **John Felix Anthony Cena junior** je trenutno vladajući WWE šampion, a svoju karijeru započeo je 2000. godine u Ultimate Pro Wrestlingu, da bi ubrzo zatim prešao u Ohio Valley Wrestling, pod okriljem WWE-a. Prvi veliki meč u World Wrestling



Entertainmentu imao je 27.juna 2002. kada se borio i izgubio od Kurta Angle-a, ali je već tada počeo da stiže fanove. Dve godine kasnije, postaje šampion Sjedinjenih Američkih Država da bi pobedom na JBL-om 3. Aprila 2005. U Wrestlemania-i 21. postao zvanični WWE šampion. Titulu je izgubio 280 dana kasnije, ali je kasnije ipak uspeo da je povрати. Osim wrestlingom, Cena se bavi i hip hop muzikom (izbacio je prvi album i nekoliko muzičkih spotova) kao i glumom, a njegov prvi film The Marine počeo je sa prikazivanjem 13. Oktobra 2006. Za period posle ovogodišnje Wrestlemania-e vezan je i njegov naredni projekat u sedmoj umetnosti.

GUILD WARS NIGHTFALL



EU.GUILDWARS.COM

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



POSLE USPEHA KOJI JE POSTIGAO X-MEN LEGENDS SERIJAL, KAO I MARVEL ULTIMATE ALLIANCE, BILO JE I ZA OČEKIVATI DA DC COMICS PONUDI SVOJU VIZIJU AKCIONOG RPG-A SA SUPERHEROJIMA U GLAVNIM ULOGAMA. SLAVNA JUSTICE LEAGUE EKIPI KOJU OVOGA PUTA ČINE BATMAN, SUPERMAN, WONDER WOMAN, FLASH, GREEN LANTERN, MARTIAN MANHUNTER I ZATANNA JOŠ JEDNOM JE NA ZADATKU SPAŠAVANJA ČITAVE PLANETE, A OVOGA PUTA GLAVNI RIVAL ĆE IM BITI BRAINIAC, IAKO ĆETE SE TOKOM IGRE SRESTI I SA DRUGIM POZNATIM NEGATIVCIMA DC UNIVERZUMA.

Razvojni tim: Snowblind Studios

Izdavač: Warner Bros. Interactive

JUSTICE LEAGUE

H E R O E S ►



Iako je u osnovi vrlo sličan Marvel Ultimate Alliance-u, Justice League Heroes ipak ima određenu dozu svežine, taman toliku da se može nazvati originalnim ostvarenjem. Najbitnija osobina svakako se tiče toga da je maksimalan broj igrača samo 2, što sa sobom nosi i dobre i loše stvari. Pozitivno je svakako što samo 2 lika na ekranu omogućavaju veću kontrolu nad događajima na ekranu, ali sa druge strane, teško je objasniti zbog čega nema podrške za multitap – sa odličnim Champions of Norrath Snowblind Studios je već dokazao da je itekako sposoban da napravi kvalitetan naslov za 4 igrača. Ovako, ideja da u akciju konstantno vodite samo dva od preko 10 junaka ne

čini nam se preterano smislenom. No, i to nije najgore – odsustvo slobode izbora likova predstavlja mnogo veći nedostatak. Doduše, na pojedinim nivoima ćete moći sami da odredite koga želite da povedete u akciju, ali u većini slučajeva to nije moguće. Da stvar bude apsurdna do kraja, prvi put ćete dobiti priliku da birate sastav tima tek negde na polovini igre. Zbog toga, mogućnost kupovine dodatnih likova (među kojima su najinteresantniji Huntress i Green Arrow) dodatno gubi na smislu, jer ćete imati priliku da ih koristite tek u oko 60-tak procenata misija. Na sve ovo nadovezuje se još jedna vrlo negativna osobina – neizbalansiranost. Superheroji koji nisu osnovni članovi Justice League ekipe su uvek na nižim

nivoima iskustva od Batmana, Supermana i ostalih, što znači da je igranje sa njima konstantan hendikep, naročito ako ste na nekom višem nivou težine. I to nije sve, jer i zapostavljanje glavnih protagonista može biti fatalno – ako odlučite da ih u misijama sa slobodnim izborom junaka ostavljate „na klupi“ njihov experience će takođe stagnirati, pa će u finalnoj sekciji igre, dakle kada vam najviše trebaju, biti izuzetno slabi. Naravno, tada nad sastavom tima nemate apsolutno nikakvu kontrolu, pa sad vi vidite. Ako možete da pređete preko ovoga, JLH može biti prilično interesantna igra, sa dosta zanimljivih elemenata. Za početak, jako nam se dopada grafički izgled igre, koji daleko nadmašuje Marvel Ultimate ▶

QUICK FACTS

Platforma: PlayStation 2 (postoji i za Xbox i PlayStation Portable).
Za: Kvalitetna grafika, odlična animacija i glasovi junaka.
Protiv: Potpuna linearnost, nemogućnost slobodnog izbora likova.
Kontakt: <http://justiceleagueheroes.warnerbros.com>
Cena: 50 evra

SCENA 72



Justice League-u

Prvi tim DC Comicsa formiran je još davne 1960. godine (u strip publikaciji „The Brave and The Bold #28“) i do danas evidentne su samo – promene. Osim glavnih protagonista „Lige“, Supermana, Batmana i Wonder Woman, svi likovi su se menjali, dolazili i odlazili. Svaki kreator je imao svoj omiljeni tim sa kojim je mislio da može da ispriča interesantnu priču, pa se tako ni danas pod terminom „Justice League“ nikad ne misli na određene skupinu DC junaka, već na ono što takav tim treba da predstavlja. U početku namena tima je bila da se spreči bilo kakva potencijalna opasnost, da bi danas evoluirao u ekipu za odbrane od „većeg zla“ i kritičnih napada: invazije vanzemaljaca, udruženih napada opasnih negativaca i tome slično. I scenario je prilično napredovao poslednjig godina - na početku je bio prilično naivan i svodio se na čisto umlaćivanje loših momaka, iz broja u broj, dok je danas prilično ozbiljan, a u pojedinim momentima prilično mračan (nekoliko poslednjih JLA priča su sigurno doprinele tome). Niko nije ostao ravnodušan nakon serijala kao što su Kingdom Come, Identity Crisis, pa zatim i u poslednji Infinity Crisis, koji je prouzrokovao ogromne promene u trenutno aktuelnim „One Year Later“ i „52“. Došlo je do velikih događaja koje su rezultovali najnovijem reinkarnacijom „Justice League Of America“ pod oznakom „volume 2“, u kojem pisac Bred Meltzer i crtač Ed Benes kreiraju tim iz početka. Okosnicu tima čini čuveni trio, ali ko će im se pridružiti? Ostaje nam da vidimo. Ono što je posebno interesantno je da je DC pripremio lepo iznenađenje svim strip obožavaocima - sa kreiranjem novog serijala, pozvali su više poznatih crtača da ilustruju nulti broj, pa je on ceo od strane do strane crtala različita osoba. Vizuelno jako lepo, ali itekako u velikoj vezi sa radnjom koju Meltzer prepričava. Nemojte se zavaravati oko popularnosti JLA serijala, iako predstavlja „najbolje iz DC univerzuma“, njegov status među publikom je prilično varirao, uglavnom se zadržavajući na proseku, dok se danas opet uzdigao među najpopularnije naslove američke, pa i svetske, strip scene.

Tu je i serijal crtanih filmova Justice League i Justice League Unlimited koji su često osporavani u jednom delu stripske fanboy populacije, ali vam niko od njih neće reći kako su oni loši. I zaista čak i ako krše neka pravila zacrtana u strip serijalima, crtani filmovi su prepuni kvalitetnih momenata i vredni su vašeg dragocenog vremena.

Alliance. Doduše, dobar deo nivoa odvija se na preterano mračnim lokacijama za koje nije upotrebljeno mnogo mašte, ali nivoi u gradu npr. izgledaju zaista odlično. Dizajn glavnih junaka je sjajan, mada ćete ih uglavnom posmatrati samo iz poluoptičke perspektive. Ono što još više pleni je fascinantan kvalitet animacije – ne samo što su kretnje spefične za svakog lika nego i deluju vrlo realistično, da ne kažemo baš prirodno. Pritom, gubitak frejmova nije intenzivan niti utiče na samo izvođenje, baš kao što je učitavanje nivoa iznenađujuće kratko. Vizuelni identitet igre je dakle odličan, a zaokružuju ga kvalitetno osmišljene i realizovane CGI animacije. Zvučna podloga stoji nešto slabije – glumci koji pozajmljuju glasove

glavnim junacima uglavnom su odradili svoj posao bez greške, posebno u animacijama. U toku samih nivoa takođe ćete imati priliku da čujete prepoznatljive one-linere, ali se oni standardno često ponavljaju, pa umeju da iritiraju...osim ako na to već niste odavno oguglali igrajući slična ostvarenja.

Što se tiče RPG elemenata, treba reći da su oni integrisani na dosta specifičan način. Konkretno, ne morate se mučiti satima pre nego što vaš lik stekne neku osobinu prema kojoj je prepoznatljiv, pa tako npr. Superman već od starta može da leti ili da uništava protivnike laserom iz očiju, a levelovanjem se samo poboljšavaju osobine ovih moći, već prema vašim željama. Dodatni način za ►



unapređenje likova je preko različitih vrsta „prstenja“ (orbs) koji se mogu međusobno kombinovati i dodatno pojačati pojedine karakteristike likova, i to u zaista velikoj meri. Moramo pohvaliti i mogućnost kupovine različitih kostima koji su odlično urađeni, a osim vizuelnog izgleda, njihovo nošenja utiče i na osobine, pa će neke od njih postati bolje, odnosno lošije.

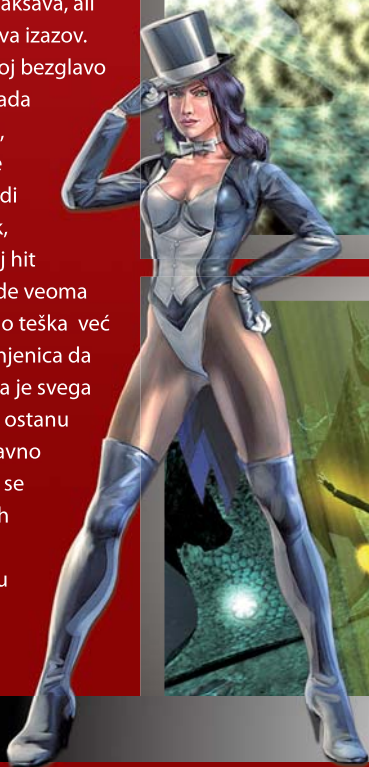
Samo izvođenje je izuzetno jednostavno, što i nije naročito pozitivna karakteristika. Osnovni napadi su vrlo generički i gotovo identični za sve likove, a jedino specijalne moći prave vidljivu distinkciju među njima. Ipak, na ovom polju JLH deluje bolje od Marvel Ultimate Alliance-a jer se likovi definitivno daleko više razlikuju međusobno nego u ovom ostvarenju. Sami nivoi su takođe koncipirani vrlo jednostavno, pa nelinearnost ne postoji kao ni bilo koji drugi elemenat osim borbe, čak ni sitnije zagonetke na koje smo nailazili u sličnim igrama u prošlosti. Malo raznovrsniji gameplay svakako bi pozitivno uticao na atmosferu.

Igranje u društvu je svakako zabavnije, ali i čuva živce, jer je AI saboraca prilično loš. Osim što standardno imaju problema sa efikasnim obilaženjem prepreka na putu, često sumanuto uleću u buljuk protivnika. Ponekad, čini se da je lakše igrati posle njihove pogibije nego dok vam „pomažu“. Nalik na Halo, Call of Duty 2 i slična novija ostvarenja, i u JLH energija se sama obnavlja, što dosta olakšava, ali ponekad pomalo i obesmišljava izazov. Zamislite samo situaciju u kojoj bezglavo ulećete u masu protivnika a kada osetite da je energija pri kraju, bežite u neki budžak gde ćete na miru sačekati 10-tak sekundi da se potpuno oporavite. Ipak, ako baš niste dosledni ljubitelj hit 'n run akcije, igra može da bude veoma izazovna, da ne kažemo suludo teška već na normalu. Razlog za to je činjenica da su svi likovi vrlo ranjivi, tako da je svega par jačih udaraca dovoljno da ostanu bez energije. Nekada jednostavno nemate dovoljno vremena da se sklonite u stranu jer vas sa svih strana okružuju protivnici, pa ćete verovatno doći u situaciju da pojedine delove nivoa ponavljate veći broj puta. Na

svu sreću, bar checkpointa ima u izobilju.

Podatak da se igra u proseku završava za 10-tak sati, uz činjenicu vezanu za linearnost, osuđuje JLH na prilično brz zaborav, što je zaista velika šteta. Fanovi ovog tipa igara trebalo bi da pogledaju ovo ostvarenje, naročito ako vole DC junake, dok ostali mogu i da ga preskoče.

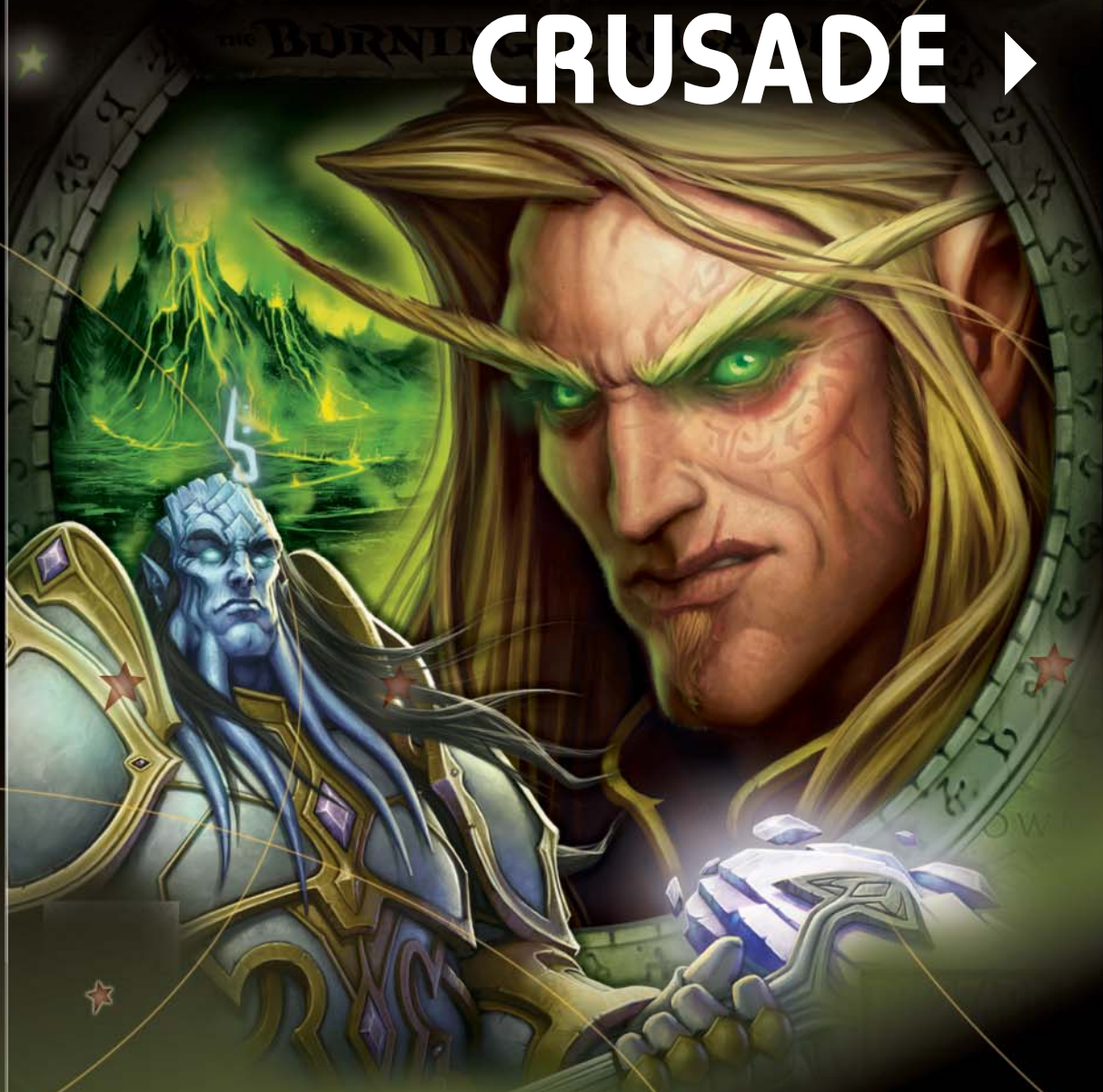
Nikola Dolapčev



Blizzard / VU Games

Kontakt: www.worldofwarcraft.com/burningcrusade

BURNING WORLD OF WARCRAFT: CRUSADE ▶



Nakon više od dve godine postojanja, World of Warcraft je konačno dobio svoju prvu ekspanziju. Naravno, tokom pomenute dve godine Blizzard je u neredovnim intervalima izdavao content patcheve kojima je proširivao i poboljšavao igrački svet, no tek sa The Burning Crusadeom (TBC) dobili smo prvi, pravi, veliki skok napred. Šta nam je obećano to smo i dobili, nove rase, nove zone, nove kvestove, nove instance, nove protivnike i naravno mnogo, mnogo novih predmeta.

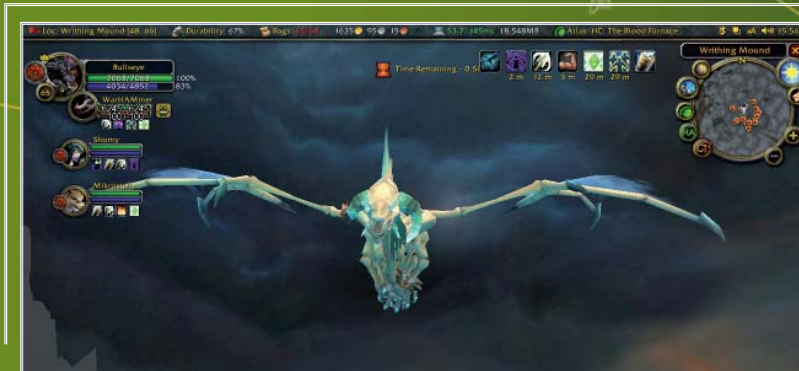


Pre nego što se osvrnemo na dizajn krhotina Draenora, sada poznatijim kao Outland, okrenućemo se dodacima Azerothu. Obe nove rase, Drenai i Blood Elfovi, imaju svoje početne zone ovde mada nije teško primetiti da ni Azuremyst i Bloodmyst Isle sa jedne ni Eversong Woods i

Ghostlands sa druge strane zapravo nisu integrisani u postojeće kontinentalne mase Azerotha. Tako se od Azuremyst Islea do Darkshorea dolazi brodom, a iz Silvermoon Cityja se do Undercityja stiže magičnim portalom, no to nije sve. Ne samo što su nove zone nekako "nakalemljene" na postojeće već se tokom putovanja iz novih u stare zone i obrnuto zapravo učitava novi kontinent. Ovo ne smeta nešto preterano no predstavlja jednu od onih stvari koje kvare inače impresivan ugođaj. Dve nove rase, sem činjenice da imaju sjajne rasne bonuse i mogućnost pristupa do sada jedinstvenoj klasi suprotne frakcije, predstavljaju odličnu minijaturu igre u igri jer igranje bilo koje od dve nove rase tih dvadesetak početnih nivoa zaista predstavlja novo iskustvo. Njihove početne zone i kvestovi smišljeni su tako da objasne igraču ko su zapravo Blood Elvesi odnosno Draenei i da zatim

povežu dotičnu rasu sa njihovim novim saveznicima. Igrajući ove dve rase, ako ste veteran WoW-a, primetićete nekoliko stvari. Prva je da su im početne zone ne samo vizuelno impresivne nego i takoreći optimizovane za levelovanje. Kretanje kroz ove zone i rešavanje kvestova bukvalno vas zasipa informacijama, iskustvom i novim nivoima tako da kada se nakon dvadesetog nivoa uključite u poznate stare zone osećate blago razočarenje što i one nisu unapređene na sličan način. Istina, dodati su i Draenei i Blood Elves NPC-ovi i u postojeće zone, ali to ipak nije isto. Takođe, ne samo u novim početnim okruženjima, već i u Outlandu, kvestove prati mnogo detaljniji opis nego ranije. Kao da su u Blizzardu želeli da otklone spamovanje general kanala gde ljudi zapitkuju za

OCENA 90



objašnjenje pojedinog kvesta. Naravno ni pre problem nije bio u opisima kvestova nego u ljudima koji ih ne čitaju, ali ovaj, Blizzard ne može da patchuje lenje igrače. Interesantna pojava proizilazi iz enormne količine novih predmeta ubačenih u igru. Naime predmeti koji se dobijaju za kvestove u novim početnim zonama Draeneia i Blood Elfova su dizajnirani lepše i sa više detalja nego brojni stari epski predmeti šezdesetog nivoa, sa druge strane, oprema na koju nailazite kada zakoračite u Outland (sem par izuzetaka iz instanci) obiluje recikliranim modelima predmeta od tridesetog do šezdesetog nivoa samo sa novim teksturama. Mada, što ste bliži sedamdesetom nivou to je nova high-end TBC oprema jedinstvenog izgleda i impresivnih statistika sve prisutnija.

Svi novi regioni, kako u Azerothu tako i u Outlandu stvoreni su sa takvom brigom da igraču veoma često zastaje dah. Ostrva Azuremyst i Bloodmyst na kojima počinju Draenei su studija kako bi izgledao klasičan pejzaž severozapadnog Kalimdora pod uticajem industrijskog zagađenja. Zapravo, kada se (zbog sabotaže od strane demona i Blood Elfova) transdimenzionalni matični brod Draeneia, Exodar, srušio na površinu Azerotha i utkao se u pejzaž Azuremysta sa njega su otpadali brojni delovi. Te krhotine magijskih kristala i mističnih uređaja zasule su ova dva ostrva. Pre nego što ostvare kontakt sa alijansom Draenei će morati da se izbore sa zagađenjem koje su ▶

Platforma: PC, Mac

Za: Proširenje najmasovnije MMOG igre današnjice sa još više svega zbog čega je WoW popularan.

Protiv: More of the same, nema revolucionarnih promena i pravih inovacija.

Minimalna konfiguracija: Pentium3/Athlon 800 MHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM (56k modem).

Test konfiguracija: A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 512k DSL

Veličina: 1 DVD/4 CD-a

Kontakt: ComputerLand, www.compland.co.yu, (011) 3976-304

Cena: 3099

nehotično prouzrokovali kao i da se odbrane od Blood Elfova koji žele da se domognu Draenejskih izvora magije. Sa druge strane sveta je Eversong Woods, početna zona Blood Elvesa koji se i dalje neprestano bore sa Arthasovim Scourgeom kao i sa produktima svoje neobuzdane upotrebe magije (zbog čega su okruženi "špijunima" Night Elfova). I dok je Eversong Woods skoro očišćen od zaraze Scourgea i vrećen u svoje predivno prvobitno stanje Ghostlandsi pokazuju pravo merilo uništenja koje je Quel'Thalas pretrpeo proteklih godina. Najimpresivniji dizajnerski momenat u ove dve zone je Dead Scar, traka spržene zemlje kojom lutaju undeadovi. Dead Scarom su na dva dela podeljeni i Eversong i Ghostlands pa čak i sam Silvermoon City. Slično Draeneima, i Blood elvesi moraju da počiste svoje dvorište pre nego što se oficijelno priključe Hordi, a to se dešava nako što eliminišete vođu Scourgea u Deathholmeu.

Dizajn Outlanda bi mogao da se opiše kao spoj nespojivih celina, svaka zona ima pojedine delove koji možda nekome liče na poneki deo Azerotha, ali specifični potpis izlomljenog Draenora ne može se poreći. Tako Hellfire Peninsula, prva i verovatno najveća zona Outlanda (sa čak četiri flight patha za svaku stranu) predstavlja mali šok za sistem. Ovom zonom dominiraju demoni i njihove sluge u raznim oblicima. Od orkova koji u Hellfire citadeli drže zarobljenog

Magtheridona i crpu demonsku snagu iz njegove krvi preko ostataka ljudske ekspedicije koja je ostala u Outlandu nakon Warcraft II: Beyond the Dark Portal pa sve do Arrakoa, ljudi-ptica korumpiranih mračnim energijama. Zangamash je šuma džinovskih pečuraka koja raste na ogromnoj močvari kojom vladaju broken Draenei, ogrovi i nage Lady Vashj. Ovde ćete sresti i pripadnike Cenarion ekspedicije koja pokušava da pomogne prirodi da se oporavi od uništenja koje uzrokuju pomenute snage kao i male Sporelinge koji se bore za opstanak. Terrokar Forest kombinuje bujnu šumu sa pustinjom oko grobnica Auchindouna, takođe u ovoj zoni nalazi se jedini pravi preostali grad u Outlandu, Shattrath City (među domaćim igračima već prekršten u Šator-siti). Shattrath je stecište svih slobodnih rasa Outlanda koje nisu pale pred demonima. Ovaj grad je pod zaštitom A'dala, moćnog Naarua, i njegovih sledbenika, među kojima je i do sada izgubljeni ljudski arhmag Khadgar. Ovde ćete po prvi put sresti i članove Konzorcijuma, pripadnike čudne rase ethereala, koji se čine da su svemirski trgovci svim i svačim. Takođe Shattrath je dom dve suparničke frakcije koje se bore za A'dalovu naklonost. Scryeri su Blood Elvesi koji su nekad sledili Kael'Thasa,

ali su se vratili na stranu svetla kada su sreli A'dala. Aldori su sveštenička frakcija Draeneia koji su oduvek branili Shattrath. Iako se i Aldori i Scryeri bore protiv demona jedni drugima ne mogu da oproste gubitke pretrpljene u prošlim bitkama i zato igrač koji se prikloni jednoj strani (kako bi dobio pristup impresivnim nagradama koje reputacija sa dotičnom frakcijom omogućuje) postaje neprijatelj drugoj. Ovo je možda dobar trenutak da se osvrnemo na promene u reputaciji uopšte. Kako je i pre izlaska TBCa ukinut mehanizam koji umanjuje reputaciju dobijenu za obavljanje prevaziđenog kvesta, tako je i sada reputacija dobijena ponovljivim kvestovima znatno veća nego pre pa igrač rešen da unapredi reputaciju sa određenom frakcijom do maksimuma ne mora da farmuje istu nedeljama (odnosno ingame danima) već ceo proces ide, hvala nebesima, mnogo brže.

Nakon Terrokara čeka vas autoru taksta najlepša zona u igri, Nagrand. Prelepe ravnice zasute životom su logično mesto gde će naš stari znanac Hemmet Nessimwary ponovo krenuti u lov. Ova zona predstavlja praognjište orkova gde su se oni (a i Draenei) po prvi put upoznali sa snažnim elementalnim duhovima i otkrili šamanizam. Zatim tu su Blade's Edge Mountains, nazvane po svojim planinskim lancima koji podsećaju na džinovske oštrice (koje su poneki zmajevi iskusili na svojoj koži). Ova zona je poprište stare borbe između orkova i ogrova kao i dom Rexxarovog plemena Mok'Nathal. Takođe, gnomovi su ovde uspostavili svoju istraživačku stanicu, a tu su i pripadnici Cenarion ekspedicije u svojoj stalnoj misiji da očiste prirodu od demonske

korupcije. Najčudnija zona u Outlandu je definitivno Netherstorm, gomila plutajućih fragmenata kopna koje na okupu drži čudna kombinacija magije i tehnologije. Samim tim, logično je da se ovde mogu sresti goblini iz Steemwheelle kartela u njihovoj Zoni 52, a Konzorcijum je ovde izgradio impresivne biosfere da zaustavi demonsku korupciju. Na kraju, tu je Shadowmoon Valley, srce demonskih ▶





snaga u Outlandu, sa gomilom Kil'Jaedenovih sluga, jezerima lave oko kojih možete da sretnete samog Gul'dana i naravno Black Templeom u kom nas, eventualno, čeka Illidan.

Sve u svemu TBC je predstavnik stare Blizzardovske "more of the same" škole. Iako ima toliko toga novog ništa nije zapravo revolucionarno ili menja dosadašnji proveren pristup igri. Mala novost je nekolicina "letećih" kvestova u kojima ili samo izviđate ili pak imate priliku da bombardujete neprijatelje sa sigurne udaljenosti. Ovo bombardovanje bolazi do izražaja u Nagradnu gde alijansa i horda stalno mogu da se bore za kontrolu nad centralnim gradom Halaa. Oko grada postoje punktovi sa kog igrači mogu da uzjašu viverna

odnosno grifina i iz vazduha omekšaju NPC stražare u Halaa pre nego što se odlučite za kopneni upad. Naravno, dodatak letećih mountova ima interesantne PvP implikacije, zato svi bitniji gradovi u Outlandu sem stražara na zemlji imaju i elitne vazdušne jahače da osiguraju

okolinu. Slično tome ni Jewelcrafting i dragulji koje umećete u sokete na novim endgame predmetima ne menjaju situaciju, samo predstavljaju još jedan deo iste stare slagalice. Ono čime će Burning Crusade udahnuti najviše života WoW-u je Heroic mode za instance. Pošto zbog mase kvestova igračima neće trebati dugo vremena da dođu do sedamdesetog nivoa šta raditi nakon toga? Umesto da traže hard kor gilde koje idu u raidove igrači će moći da desetak novih, postojećih instanci za pet igrača igraju

ne samo na običnom već i na herojskom stepenu težine koji ne samo što podiže protivnike na viši nivo (prilagođen igračima koji su na sedamdesetom) već bosovima dodaje nove sposobnosti i čini okršaje sa njima interesantnijim. Naravno, biti u dobrom gildu je opet poželjno jer tu su instance za deset i dvadeset pet igrača, kao i prilično žilavi world bosovi za koje je potrebna saradnja većeg broja igrača.

U principu ono što nam ostaje je veći, razrađeniji WoW sa nečim za svakoga. Istina pristupačniji opuštenijim igračima, ali i sa dovoljno toga što će zanimati i hard kor igrače u mesecima koji su pred nama. Ipak, ovo je i dalje ista ona neverovatno zarazna i zabavna igra koju svakim danom otkriva sve više ljudi i koja čak i pored svoje starosti nije izgubila ni malo sjaja i privlačnosti.

Dragan Kosovac



LOGITECH JE ODAVNO, PORED MIŠEVA, TASTATURA I DRUGIH PERIFERIJA, POSTAO SINONIM I ZA KVALITETNOG PROIZVOĐAČA KADA GOVORIMO O VOLANIMA. IAKO SU SKUPLJI OD KONKURENCIJE, VOLANI OVOG BRENDA UVEK OSTAVE DOBAR UTISAK NA IGRAČE, I ONI SE RETKO KADA VRAĆAJU ILI OKREĆU NEKOM DRUGOM VENDORU. NAKON USPEŠNIH MODELA ZA PC, KAO ŠTO JE NA PRIMER LOGITECH MOMO SA SPECIJALNOM LICENCOM OVE FIRME, ŠVAJCARSKA KOMPANJA SE OKRENULA PRAVLJENJU UPRAVLJAČA I ZA KONZOLE JER TAMO, KAO ŠTO ZNAMO, LEŽE PARE. NJIHOV PRVI, I TRENUTNO JEDAN OD DVA AKTUELNA MODELA ZA XBOX 360, NOSI OZNAKU DRIVE FX.

Kontakt: www.logitech.com

Logitech

Drive FX





korišćenje. Konektovanje na Xbox obavlja se putem USB porta, i protiče jako jednostavno. Nakon što u USB priključite volan, „connect“ dugme na volanu će početi da svetli a to će registrovati i konzola. Igranje tada može da počne.

No pre toga, pogledajmo spoljašnji izgled ovog volana. Prečnik mu je 10 inča, i volan je obložen gumom koja je posebno korisna jer uređaj ne proklizava a bogami i dobro leži u ruci i reaguje na pritisak. Na samom „teiu“ proizvoda nalazi se više tastera. Sa leve strane je digitalni petosmerni kontroler, u gornjem delu su dva dodatna tastera a na donjem delu su „back“, „forward“ i „setup“ taster sa karakterističnim Xbox logo-om. Sa desne strane uređaja nalaze se četiri glavna kontrolna tastera, a sa zadnje strane su još dva koja su postavljena poput onih za menjanje brzina na „pravim“ a brzim automobilima.

Kada govorimo o drugim tehnikalijama i dodacima, ne možemo a da ne pomenemo slot za proširenja, koji vam omogućava da na volan prikačite recimo i slušalice sa mikrofonom za dodatno uživanje prilikom igranja. Naravno, kao i svaki drugi volan i ovaj se jako lako pričvršćuje za radnu površinu odnosno vaš sto, kako vam čak i u najintenzivnijim i najenergičnijim trenucima vožnje volan ne bi ostao u rukama, odvojen od stola. Logično, kada je tako cvrsto pričvršćen mnogo bolje radi i vibracija, pa je ovo jedan od boljih vibro-motora koje smo imali prilike da isprobamo (molim vas bez neumesnih komentara). Sve ovo ostvareno je korišćenjem Logitech Axial Feedback sistema, koji verovatno mnogo manje radi nego što opako zvuči, ali je činjenica da vibracije funkcionišu zaista mnogo bolje.

Osetićete svaku krivinu, ivičnjak, prelazak preko trave i druge „nestandardne“ delove staze.

Dok smo se šalili sa testiranjem ovog volana, povezali smo ga na Xbox 360 i pokrenuli ništa drugo do Dead or Alive 4. Bilo je to nezaobilazno iskustvo.

Pomeranje volana u levo da bi vaš lik krenuo na tu stranu i „motanje“ unazad da bi krenuo da se povlači (motanje sa otvorenim dlanom naravno), em što deluju smešno, em što su potpuno beskorisni, ali su za zabavu i smeh prava stvar. Ipak, malo je bilo bolje kada smo pristupili kontrolisanju putem digitalnog kontrolera, kada ovaj volan zaista može da bude i gamepad, samo da je malčice bolje dizajniran.

Onda smo ipak odučili da radimo neke normalnije stvari sa volanom, pa smo za tu priliku priključili najnoviji Project Gotham Racing, i onda je zabava i definitivno mogla da počne. Žao nam je samo što nismo imali dva volana, kada bi ugođaj bio potpun. Kada govorimo o samim kontrolama, u prvom trenutku će vam u odnosu na ovaj volan sasvim sigurno više odgovarati džojped pa čak i kakav džojstik. Sve to zbog slabijeg reagovanja „bolida“ na vaše pokrete volanom. Međutim, sve su to stvari koje se mogu podešavati i dodatno sređivati, pa kada jednom uspete da sve namestite baš onako kako vama odgovara, skoro da ćete se osetiti kao u pravom automobilu. Tome naravno doprinosi i kvalitet igre na kojoj koristite volan, a PGR je svakako jedan od najboljih naslova na ovoj platformi.

Maloprodajna cena ovog uređaja, ako se ikad nađe u našim prodavnicama je blizu 100 evra, pa po toj ceni ovaj Logitech predstavlja zaista dobar izbor. Međutim, sumnjamo da će barem na ovim prostorima naći svoju ciljnu publiku jer, ne samo da je volan kao takav nešto ređi predmet kupovine, ovaj je još namenjen konzoli koja se na našem tržištu broji desetinama.

S obzirom da je namenjen Microsoft-ovoj konzoli, prilično iznenađuje to što je volan skoro potpuno crn, i nigde nema one karakteristične zelene boje koju MS (i samim tim Logitech) forsira. Slično je sa volanima za druge platforme, kao što je recimo Playstation 2, na kojoj dominira plava boja. Xbox 360 dolazi u jednostavnom i ne previše naglašenom pakovanju, a unutar kutije nalazi se volan, pedale, strujni ispravljač i uputstvo za





XBOX 360TM

Premium pack: 20GB HD disk koji se lako skida i proširuje, Xbox 360 slušalice za korišćenje uz program Xbox Live, Komponentni HD-AV kabl za sjajnu HD sliku, Maska za konzolu koja se lako menja, 2.4 GHz bežični kontroler

Godina je 2157. Gigantska, do-no-evil korporacija "Fun Inc." uz pomoć Svetske Neurohirurške Organizacije razvija moždani implant koji prebacuje igrački svet iz hologramskih soba direktno u mozak igrača. Ubrzo potom na tržište se izbacuje igra namenjena novoj generaciji igrača i, naravno, novom načinu igranja. U čast filma koji je začeo celokupnu ideju, igra dobija naziv "Matriks", a "Fun Inc." iz pepela diže davno otpisanu tematiku, zamrlu sredinom XXI veka, tematiku heroja i drevnog sveta, iscrpljenu u igri "World of Warcraft".

U budućem svetu mnogo toga se promenilo. Neke stvari, su, ipak, ostale iste. Bitka za prevlast između kompanija traje i dalje, doduše na sasvim drugom, više etičkom nivou. Godinu dana po izbacivanju igre, novinar BBC-a Čarli Bejts dobija zadatak da se uključi u igru, u virtuelnom svetu "Galileja" pronade, po mnogima najjačeg, ali nedodirljivog heroja po imenu Tanatos, približi mu se i sazna što više o njegovom privatnom životu. Ovo su delovi njegovog dnevnika

Na kraju svesti

Dan 1.

Uh, kako početi uopšte. Ni sam ne znam da li sam želeo da ovaj posao padne na mene ili ne. Mislio sam da sam sa tim stvarima davno završio. Izgubljeni svetovi, dupli životi i ostalo, te stvari sam ostavio iza sebe, zauvek, bar sam tako mislio tada. Borio sam se na asteroidima, bio mafijaš, vodio sam Rusiju kroz drugi svetski rat. Nije mi dobro kad se setim šta sam sve prodao i čega se odrekao za virtuelni svet. Pukne nešto čoveku u glavi, da batali sve to. Koliko je meni puklo ne znam, ali da sam batalio, pa jesam, sigurno. Nisam ušao u sobu, ima već... pa pet godina, sigurno. A sad je vreme da joj se vratim. U njenom novom obliku. Ne oduševljava me ni malo pomisao da mi neko ugrađuje bilo šta u glavu. Ehej, pa to je moj mozak, jebiga. Ali, oko novca svet se vrti, pa će tako moja lobanja pod nož. Ili kako god da ugrađuju to sranje. Zanimljivo mi je, znate. Ponovo se vratiti u sve to, ovaj put čak i sa jasnom svrhom. Kao kad džanki ponovo uzima šut, naravno da postoji neki strah. Ono što me je i samog začudilo je brzina kojom je pozitivan odgovor na ponuđen posao potekao iz mojih usta. Ta reč, može, nije mi čak ni prošla kroz svest, zaobišla je sve puteve rezonovanja, direktno iz podsvesti, iz fabrike, kroz usta. Zapanjio sam se. No, šta je tu je, i ja moram da se pripremim za zadatak. Naći tog nesretnika što je po 12 sati dnevno u Galileji neće biti toliko teško, osnovni problem je kako, koji moj, ja njemu da se približim. Mislim, šta ću mu. Nisam siguran ni za koju ću se kategoriju ratnika odlučiti. On je druid, totemik, ako se ne varam. Oni su najgori, znaju magije, bore se prsa u prsa, na višim nivoima mogu i da se izleče. Ne znam koliko je pametno da uopšte budem ratnik. Ne bih ni mogao dostići njegov nivo, čak i kad bi mu bio potreban pomoćnik. Mogao bih da budem lopov. Da, dobra ideja. Lopine imaju

sposobnost da se neprimećeni kreću, poput senke, noću su gotovo nevidljivi. Tako bi mu se mogao približiti, pratiti ga. Kasnije bih već nešto smislio. Prijatelj mi igra Matriks. Ništa preterano, sat vremena dnevno, kad dođe



s posla, čisto zanimacija. Niko ga ne poznaje, Tanatosa, kaže. Mnogi su želeli da mu se pridruže, retkih par što ga je napalo nije stiglo ni najobičniju magiju da baci, ostali su bez glave. Ide i priča da su ga, besni što ne želi da neko ide uz njega, šest veoma jakih likova, na visokim nivoima, sačekali jedno veče na ulazu u Galileja-grad, dok je išao kod svog kovača. Tanatos kao da je osetio šta mu se sprema, spremio je i pustio magiju kakvu niko nikad do tad nije video, kamoli upotrebio. Kamen je goreo to veče ispred kapija Galileja-grada. Zmajeve krljušti koje nosi na sebi sačuvali su ga od plamena, ali je ipak zadobio teške povrede, mana mu je bila iscrpljena. Iako vidno oslabljenog, nikom nije palo na pamet da ga tad napadne, svi su bili užasnuti silinom magije koju je ispustio. Nastavio je do svog kovača, jedinog bića u Galileji koje može reći da ga poznaje. Tamo se odmorio, dok su sigurnosne snage grada čuvalе njegov konak. Nepotrebno je reći da su banditi zauvek odstranjeni iz igre, zbog nepoštovanja pravila. Takva je sila Tanatos.



Bezbroj priča još kruži o njemu, od bića protiv kojih se borio, do one da nikad nije uzeo ni jednu kurvu koja mu se nudila, a bilo ih je dosta. E, moj je zadatak da saznam ko je taj lik, u stvarnom životu, gde živi, koliko ima godina, čime se bavi. Drugar mi je obezbedio neke osnovne informacije, obećao je i da će me provesti kroz igru, dok ne nakupim levele. On je mag, u društvu je sa varvarinom, uobičajena kombinacija, reklo bi se. Znam i tog varvarina, viđao sam ga sa Nedijem par puta. Lepo od njih. Za sat vremena treba da idem na ugrađivanje tog implanta i već sad mi nije dobro. Usro sam se, da budem iskren, ali ono, čim ih ima toliko koji igraju, nije strašno. Lopov se čini kao dobar izbor. Još samo ime da smislim. To mi nikad nije išlo od ruke.

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

Logitech

Z-10

Razvoj računara doneo je očekivani razvoj multimedijalne komponente svakog kompjutera, prvenstveno zbog svih programa, igara i filmova koji sve realnije prenose zvuke iz stvarnog života na zvučnike vašeg kompjutera. Međutim, pored toga, i naravno podrazumevanog puštanja novih audio albuma, zvučnici nisu puno napredovali (izuzevši logično poboljšanje kvaliteta, sertifikate i sisteme) po pitanju nekih neobičnih i zanimljivih inovacija.

To svakako nije jeftini daljinski upravljač koji stiže uz 5.1 sistem ili LED dioda koja svetli u „rupi“ subwoofera. Logitech je očigledno uvideo da se na tom polju ne dešava ništa značajno, pa je predstavio svoj sistem Z-10 interaktivnih zvučnika, pod parolom „See it. Touch it. Hear it“ („vidite, dodirnite, slušajte“). ▶





Proizvođač: Logitech
Proizvod: Logitech Z-10
Kontakt: www.logo.co.yu

Zvučnici izgledaju jako elegantno i moderno dizajnirano, prvenstveno zbog prednje površine od glatkog pleksiglasa (isti materijal korišćen je i na diNovo edge) koji pored toga što sjajno izgleda, izuzetno se lako prlja. Zbog toga nas raduje to što je Logitech odlučio da uz svoje zvučnike uključi i finu krpu za brisanje, jer ćete ih sasvim sigurno zaprljati. Ako se pitate – zašto bih ja uopšte tako često pritiskao i pipao zvučnike, čitajte dalje.

Z-10 je 2.0 sistem, što je pomalo

neobično za današnje pojmove. To znači da pored dva satelita ne postoji subwoofer, već je ovaj niskotonac uključen u oba ova satelita. To potvrđuje i ukupna težina svakog od njih, koja prelazi neke normative na koje smo navikli. Gabaritno, Z-10 sateliti najviše podsećaju na one sa Z-2300. Sličnog su izgleda (osim tog sjajnog pleksiglasa naravno) ali ovaj najnoviji model tu odnosi blagu pobjedu po pitanju veličine, i težine.

Ukupna snaga ovog modela je 30 vati, što je prilično jako s obzirom na to da je u pitanju sistem bez odvojenog subwoofera. To znači da na ugrađene woofere odlazi 14,8 vati a na takozvane „tweeter“ po 1,2 vata. Kvalitet je iznenađujuće dobar, potpuno očekivano od strane Logitecha, ali moramo priznati da po ceni od oko 150 evra svakako imate bolja rešenja, poput recimo pomenutog Z-2300.

Međutim, sećate li se krpice sa početka teksta? U njoj, odnosno u onome čemu ona služi, leži i tajna zašto „obični“ 2.0 košta 150 evra. Z-10 je zvučni sistem sa ugrađenim multimedijalnim kontrolama osjetljivim na dodir i displejem sa pozadinskim osvetljenjem koji prikazuje informacije o muzici koju slušate. Krpica je tu naravno da briše vaše otiske prsta koji se „lepe“ zaista

neverovatno puno. Displej pruža i informacije o jačini zvuka, ali i trenutno vreme, datum i slično. Sve kontrole nalaze se ispod displeja i osjetljive su na dodir, a služe za promenu jačine zvuka, bassa, treble-a, prelazak na narednu pesmu, prethodnu, pauziranje trenutne i slično. Grafički LCD pored trajanja pesme donosi i njeno ime i ime izvođača, ali i stvari kao što su zauzeće procesora i memorije, i druge sistemske informacije. Četiri „preset“ dugmeta služe za memorisanje omiljenih plejlsta ili radio stanica tako da koristeći kontrole na zvučniku uvek možete pustiti svoj omiljeni radio, ili neki poseban album, ili neki poseban žanr muzike. Zvučnici nude mogućnost da na njih povežete i slušalice, ili eventualno omiljeni MP3 i CD plejer kako biste, dok ste kod kuće, slušali numere na nešto ozbiljnijem sistemu.

Z-10 se sa kompjuterom povezuje na standardni način putem 3.5 milimetarskog stereo kabla, ali je vid konekcije koji vam omogućava kontrolu svih opcija zapravo USB, pa ćete Z-10 na kompjuter povezati baš kao i svoj mp3 plejer, ili mobilni telefon, ili fotoaparat. Tada će se, nakon instalacije drajvera, ovaj set zvučnika ponašati baš onako kako treba, i prenositi informacije o novim numerama, dozvoljavati memorisanje radio stanica i slično.

Kada govorimo o upotrebnosti vrednosti, čini nam se da je i Z-10 nekako posvećen kancelarijskom okruženju. Ne samo da izgleda lepo, već ne poseduje subwoofer koji bi sasvim sigurno zauzimao prostor (a i pravio neprijatan zvuk za radno okruženje), a tu su i preseti za lak pristup numerama, kao i sat i kalendar kako biste uvek znali kada vas očekuje naredni sastanak. Za sve kućne korisnike, osim ako im ovakvi podaci baš ne trebaju, ipak je možda bolji Z2300, ako već želite da ostanete u Logitech jat, ili neki daleko jeftiniji 2.0 sistem drugih proizvođača.





Logitech ChillStream

Igračke periferarije rapidno napreduju iz dana u dan. Igre postaju sve zahtevnije i složenije, što povlači i više potreba samih igrača. Današnji moderni džoj-ped uređaji moraju posedovati veliki broj funkcionalnih tastera, optimalnu ergonomiju, kao i veliku kompatibilnost sa najnovijim igračkim naslovima. Kako je danas sve više i više ovakvih ultra-modernih i naprednih uređaja, veliki proizvođači se moraju služiti raznim trikovima kako bi privukli potencijalne kupce. Jedna od najvećih kompanija u branši, Logitech, je oduvek uspevala da bude lider na tržištu zahvaljujući inovativnom razmišljanju. Logitech kontroler naziva ChillStream je jedan od konkretnih primera ove priče.

Logitech ChillStream je trenutno najbolji proizvod ove kompanije u ovoj kategoriji, zajedno sa bežičnim Rumblepad 2 modelom. Sa cenom od oko 35 evra, ovaj džoj-ped ipak mora da opravda svoje potencijalno velike mogućnosti. Na stranu sa svim standardnim funkcijama, najveći novitet i praktičan razlog nešto veće cene jeste upravo ChillStream funkcija. Ona predstavlja mogućnost ovog uređaja da, putem malog "kulera" i specijalno postavljenih kanala, održava vaše šake hladnim i neoznojenim tokom igranja. U pitanju je jedna zanimljiva ideja i ona može biti vrlo korisna za igrače koji provode dosta vremena za kompjuterom, koliko god to danas bilo osuđivano.

ChillStream "joy-pad" dolazi u kompaktnom, prozirnom pakovanju, koje je pogodno za izlaganje u maloprodajnim objektima. U paketu, pored samog kontrolera, dobijate instalacioni disk u mini-formatu, kao i omanje uputstvo za upotrebu. Instalacija uređaja je vrlo brza i jednostavna. Potrebno je prvenstveno instalirati drajvere pre uključivanja džoj-peda, koji se sa vašim PC-jem povezuje putem USB kabla. Kabl je dugačak metar i po, što je sasvim dovoljno za komforno manipulisanje. Nakon instalacije drajvera, možete odabrati i par igrica sa istog diska, mada vam ja to ne bih preporučio. Pored toga što su jednostavne i "trial"-verzije, jedna od njih čak i nema mogućnost igranja putem "joy-pad"-a! Bilo kako bilo, nakon uspešne instalacije kreće igranje

vaše omiljene igre. Bićete zadovoljni oblikom i ergonomijom ovog Logitech-a, koji je gotovo identičan sa kontrolerima koji dolaze uz popularni Xbox 360. Razlika je samo u dimenzijama – ChillStream je nešto manji, što može zasmetati igračima sa većim šakama. Raspored tastera je identičan onom sa Xbox-a, što znači da ima dva mala džojstika za palčeve, klasičan četvorosmerni sa leve, četiri funkcionalna sa desne strane, kao i onih četiri pomoćnih tastera koji se nalaze na zadnjem obodu. Na centralnom delu su tasteri "back" i "start", kao i jedan veliki sa amblerom Logitech-a, koji služi za selekciju igrača u igri. Jedina razlika u odnosu na Xbox jeste malo dugmence pored klasičnog, direkcionog tastera sa leve strane. Njime se kontroliše rad ChillStream funkcije, odnosno funkcije hlađenja šaka. Ona se obavlja putem malog "kulera" prečnika 4 cm, koji se nalazi u središnjem delu uređaja. Hladan vazduh se distribuira na levu i desnu stranu, na mesta gde se nalaze šake igrača. Otvori za vazduh su logično postavljeni, po tri grupe izlaza sa svake strane. Moguća su dva moda rada – "low" i "high". U prvom modu se mali ventilator sporije okreće, ali je zato tada buka intenzivnija. Kada je na "low", ChillStream taster svetluca, dok u modu "high" zeleni LED neprestano svetli. Vibracije pri radu se osećaju, ali nikako ne smetaju pri korišćenju. Vrlo dobra osobina jeste i to što se ChillStream automatski isključuje ako je kontroler neaktivan 90 sekundi.

Sami materijali od kojih je izrađen ovaj džoj-ped su vrlo kvalitetni. Prednja maska je metalik-sive boje satenskog sjaja, dok je pozadi crna, robusna plastika koja je zadužena da vam kontroler bude suguran u rukama pri igranju. Nakon nekoliko odigranih igara, mora se priznati da je uređaj zaista odličan, nevezano za samu ShillStream funkciju. Problem može biti podrška u okviru same igre, u smislu da li je uopšte i moguće igrati istu putem ovog uređaja. On se pokazao koristan u velikom broju žanrova, ali ipak nije moguće naviknuti se na igranje FPS naslova bez tastature i miša. Veliki broj tastera omogućava korišćenje velikog broja funkcija u igri. U početku može biti konfuzije, ali kad se naviknete - sve ide kao po loju! Ako na sve ove pohvale o kvalitetu, na kraju, dodamo i samu inovativnu funkciju hlađenja šaka, po kojoj je ovaj "joy-pad" trenutno jedinstven, dolazimo do konkluzije da je Logitech ChillStream ipak vredan vaših dinara. U prvi plan dolaze esencijalni kvaliteti samog džoj-peda, koji se pokazao kao veoma dobar. ChillStream je praktično samo šlag na torti, koji se i sam pokazao efikasan, posebno za igrače koji dosta vremena provode za ekranom svog kompjutera. Jedini problem u čitavoj priči može biti loša implementacija u igrama, jer trenutno postoji veliki broj popularnih naslova koji nemaju (adekvatnu) podršku ovakvim periferijama.

Vladimir Kosić

Već neko vreme CT Computers predstavlja veoma jak brend na našem tržištu, sa sopstvenom linijom računara. Činjenica je da će se tako nastaviti i u budućnosti, a tome u prilog svakako ide i konfiguracija koju smo dobili za testiranje. Njenu osnovu čini prilično sveža generacija AMD procesora nazvana AM2. Bitnija razlika između ove i prethodne familije iz AMD-a je u podršci za memorijski standard. Socket 939 procesori su radili sa DDR1 memorijom, dok novi rade sa DDR2. Shodno tome, unutar čipa se nalazi adekvatan memorijski kontroler, dok je ostatak građe sličan. Budući da je od zvaničnog predstavljanja prošlo nekoliko meseci, AM2 generacija je imala vremena da se “zapati” i na našem tržištu i računar sa takvim procesorom je pred vama.

CT-420 300 AM2



Model koji je ovde instaliran je Athlon 64 3200+ sa radnom frekvencijom od 2 GHz. Ovakav izbor je dobar jer se radi o punokrvnom rešenju, a to naglašavamo jer postoje i Sempron procesori za AM2 podnožje koji budžetski i namenjeni jeftinim konfiguracijama. Daleko od toga da je 420-300 skupa, a time dobar procesor još više dolazi do izražaja. Ploča koja je u osnovi sistema je Gigabyte GA-M55S-S3. Radi se o veoma zaokruženom modelu sa nForce 550 čipsetom. Ova kontrolerska logika obezbeđuje sve standardne mogućnosti, a ploča je pored toga opremljena i sa ponekim ekstra dodatkom. Pod standard potpadaju PCI Express x16, četiri PCIe x1 i dva obična PCI slota. Efektivno, na raspolaganju vam je samo jedan jer konfiguraciju čini i 56k modem. Ukoliko posedujete neku od širokopojasnih veza ka internetu, savetujemo da modem uklonite, jer mesta za proširenje nikad dosta. Višak, odnosno nestandardna mogućnost je Fire Wire port koji obično dolazi na skupljim pločama.

Hard disk je nestandardnog kapaciteta za naše uslove. Obično se u mašinama nalaze uređaji od 80 GB (gde li ih samo nalaze, prim hw-ur.) dok je premija neki od 160 GB. Ovde dobijate više, čitavih 200 GB i to u Serial ATA 2 varijanti. Konkretna model je Maxtor Damond Max 10 sa 8 MB keš memorije. Optički uređaj je DVD

rezač, proizveden u fabrikama LG-ja sa podrškom za Dual Layer diskove.

Nije se štedelo i na operativnoj memoriji. Da opet ne bismo napadali domaće, postaće depasirano, rećićemo da se u CT-420-300 mašini nalaze dva modula od po 512 MB DDR2 tipa koja rade u dvokanalnom režimu. Brzina modula, koja je značajna za AMD procesore je 533 MHz i mogla bi biti viša. Gigabajt RAM-a omogućava potpuno konforan rad u Windows XP, a nije za potcenjivati ni u slučaju Viste koja je pred nama. Na ploči su integrisani i audio kontroler, Realtek ALC883 kao i gigabitni mrežni adapter, Marvell 88E1116.

Grafička kartica je za današnje pojmove solidna. Ne radi se o monstroznoj zveri od nekoliko stotina evra i isto toliko frejmova u vašoj omiljenoj igri, već o rešenju koje će na nivou odraditi posao. Dakle, Gigabyte X1600PRO sa 256MB DDR2 je za većinu današnjih igara u rezolucijama do 1024x768 dovoljna. Interesantno kod ovog modela je što je potpuno pasivno hlađen, zbog toga zauzima dva slotu u kućištu, ali vas bar buka dodatnog ventilatora neće nervirati.

	CT 420-300 AM2
Ploča	Gigabyte GA-M55S-S3, nForce 550
Procesor	AMD Athlon 64 3200+ AM2
Memorija	Apacer 2 x 512 MB DDR2 533MHz
Video karta	Gigabyte Radeon X1600PRO
Audio	Realtek ALC883 Audio Codec
LAN	Marvel 88E1116 Gigabit LAN
Hard disk	Maxtor 200GB SATA II, 8MB
Optički uređaj	LG DVD-RW 16x DL
Modem	56k
Periferije	Logitech tastatura+optički miš
Softver	AVG Antivirus 7.0+, NetFlat internet pretplata
CENA SA PDV	583 €

Kućište koje vam je na raspolaganju je na prvi pogled standardno, konfekcijsko. Međutim, kvaliteta mu ne nedostaje. Unutra je sve pedantno povezano, lim je dobro završno obrađen pa se nećete poseći prilikom eventualne manipulacije komponentama. Poseduje napajanje snage 350W koje se pokazalo zadovoljavajuće, uprkos mukama na koje smo bacili ovu konfiguraciju. U paketu dolaze i kvalitetni miš i tastatura koje je proizveo Logitech. To je još jedna stvar koja nas je obradovala jer su periferije, pored monitora uređaji sa kojima imamo najintenzivniji kontakt prilikom rada sa računarom.

Ono što bismo mogli zameriti ovoj konfiguraciji je nedostatak operativnog sistema. Zapravo, Windows XP je preinstaliran na hard disku, ali da biste ikako mogli da završite instalaciju, biće vam potreban čuveni ključ od 25 karaktera. Ovakav pristup snižava krajnju cenu, ali ostavlja korisniku brigu više. Kada instalirate Windows, možete upotrebiti AVG 7.0 Antivirus i mesec dana flat prisutpa dial up internetu koji se dobijaju na poklon.

Da rezimiramo. Po ceni od 583€ ova konfiguracija je odlična. Činjenica je da neodostaje operativni sistem, ali isto tako računajte da cena u tom slučaju ne bi bila ovako povoljna. Umesto toga dobijate odlično zaokružen proizvod koji će moći da se snađe sa gotovo svakim zadatkom koji prosečan korisnik računara pred njega postavi. Zahtevniji neka se strpe, u sledećem broju će biti "zverčica" i za njih.



Kontakt: ComTrade Shop, tel: 011 / 201 5678, www.comtradeshop.com



Logitech ZVUČNÍCI ZA IPOD

Kompanija Apple je, kao što je dobro poznato, pre nekoliko godina odlučila da tu svoju teglu meda sa kašikom unutra na kojoj markerom piše „iPod“ popne na najvišu policu, jer je upravo ona simbol „ponovnog rađanja“ ove firme. Sve ostalo vam je dobro poznato – Jabuka drži oko 70% tržišta prenosnih audio/video plejera, iPod je ne samo uređaj već i statusni simbol (makar u ovim manje razvijenim zemljama), tako da je situacija tu prilično jasna. Uspeh naravno nije došao slučajno – svaki Nano, Shuffle, Photo ili Video pravo je malo „remek delo“ po pitanju dizajna, funkcionalnosti, kvaliteta i marketinga koji ga prati.

Prateći svetske trendove, jedan od najpoznatijih proizvođača kompjuterskih periferija, igračkih rekvizita i zvučnika na tržištu – Logitech, odlučio je da se priključi tom uspešnom brzom vozu zvanom iPod. Ne treba očekivati miša ili volan za ovaj plejer (barem ne još uvek), ali su već zvučnici u sjajnoj sprezi sa tim proizvodom. Tako su nama na test stigla dva modela, a za upoređivanje smo koristili i mm50, nešto stariji ali vrlo dobro poznat uređaj ovog proizvođača takođe namenjen iPod-u.

Bićemo direktni u startu – ovi zvučnici nisu jeftini. To je i normalno i očekivano jer mi ne poznajemo ikoga ko je racionalno razmišljajući dao novac za bilo koji Apple plejer. Jednostavno, u pitanju je fundamentalni aspekt želje, radi se o prestižu ili prosto o ljubavi na prvi pogled. Logitech je svakako osetio ovaj vid motivacije i na taj način dizajnirao svoje zvučnike. I zaista - nama su se svideli na prvi pogled.

Mm50 su najmanji i najslabiji na ovom testu. Jednostavno, njih bi trebalo da nosite sa sobom, gde god krenuli. U sebi imaju punjivu bateriju poput one sa mobilnih telefona i akcenat je u potpunosti na portabilnosti. Shodno tome, kompaktnost je naglašena, a opet, dizajn je odličan. Kroz mrežicu koja se ne može ukloniti se naziru po dva zvučnika sa obe strane uređaja. Zvuk koji proizvode je sasvim solidan za automobil, ukoliko nemate

FM transmitter, ili za hotelsku sobu i plažu ukoliko ste potpuno „otkinuli“ za vašim iPod-om. U paketu stižu adapteri u vidu plastične navlake, pa se na zvučnike mogu postaviti Nano, Mini, Photo i Video uređaji. Za one prethodne generacije koji nemaju dock konektore obezbeđen je 3,5mm stereo ulaz. Ništa vas ne sprečava da isti koristite sa bilo kojim drugim mp3 plejerom. Na zadnjoj strani mm50 postoji i konektor za iPod kabl, pa se ovi zvučnici mogu koristiti kao docking station. U paketu je i daljinski upravljač sa osnovnim funkcijama, a kontrole postoje i na samim zvučnicima i povrh svega, lepo izgledaju. Ono što bi se moglo okarakterisati kao efektna Logitech pečat je torbica za lagan i jednostavan transport mm50-ice. Zaista lepo izgleda, a pravi je biser jednostavnosti i dizajna.

Audio Station Express je evolutivni korak napred. Pored dimenzija i snage zvučnika, razlikuje se i konceptijski, doduše neznatno. Umesto punjive baterije koja je integrisana u kućište, ovde je implementirano klasično rešenje sa 6 AA 1,5V baterija koje obezbeđuju autonomiju do 10h, po proizvođačevim specifikacijama. Budući da su ovo zvučnici, odstupanja ne bi trebala da budu preterana. Kontrolnih tastera na sistemu nema, osim velikog potencijometra za podešavanje jačine zvuka. Isto „dugme“ se koristi i za uključivanje/isključivanje, a prilikom rada pozadinsko osvetljenje čini da sve to veoma lepo izgleda. Logitech je projektujući ove sisteme gradacijski složio i performanse, odnosno audio ugođaj. ▶



Audio Station Express zvuče zaista dobro i mogu se koristiti kao rešenje za radnu sobu, za muziku pred spavanje i ko zna šta još. Isto tako, veoma se lako mogu spakovati u prateću torbicu i poneti na put. Jednostavno, zahvaljujući većim dimenzijama, ugrađeni su napredniji zvučnici sa više snage i dubine zvuka i to se gotovo trenutno oseti. A.S. Express podržavaju sve novije iPod-e i za njih postoje adapteri, a kao i u prethodnom slučaju, starije verzije i ostali mp3 plejeri se mogu prikačiti klasičnim audio kablom. Budući da se na zvuk koji proizvode ozbiljno može računati i u kućnim uslovima, na zadnjoj strani postoji i video out konektor pomoću kojeg sliku sa vašeg iPod Video plejera možete poslati na TV prijemnik ili neki drugi uređaj tog tipa.

Za kraj nam je preostalo da prozborimo reč dve o Audio Station zvučnicima. Zapravo, o njima se toliko može reći, da bi bilo neumesno toliko teksta posvetiti jednom modelu. U svakom slučaju, ovo je nešto što pravi ljubitelji iPod-a, oni kojima je ta sprava fetiš, ne bi smeli da propuste. Budući da je autor teksta svojevremeno ušao u debele dugove da bi među prvima posedovao Nano, ugao posmatranja Audio Station-a će možda biti blago prenaplašen.

Da biste imali predstavu kako 80W realne snage zvuči savetujemo vam da se zatvorite u sobu srednje veličine. Potom, "odvrnite" ove zvučnike, ne nužno do maksimuma. Nećete doživeti tektonski poremećaj, ali iskustvo je nešto posebno, naročito ako se uzmu u obzir dimenzije

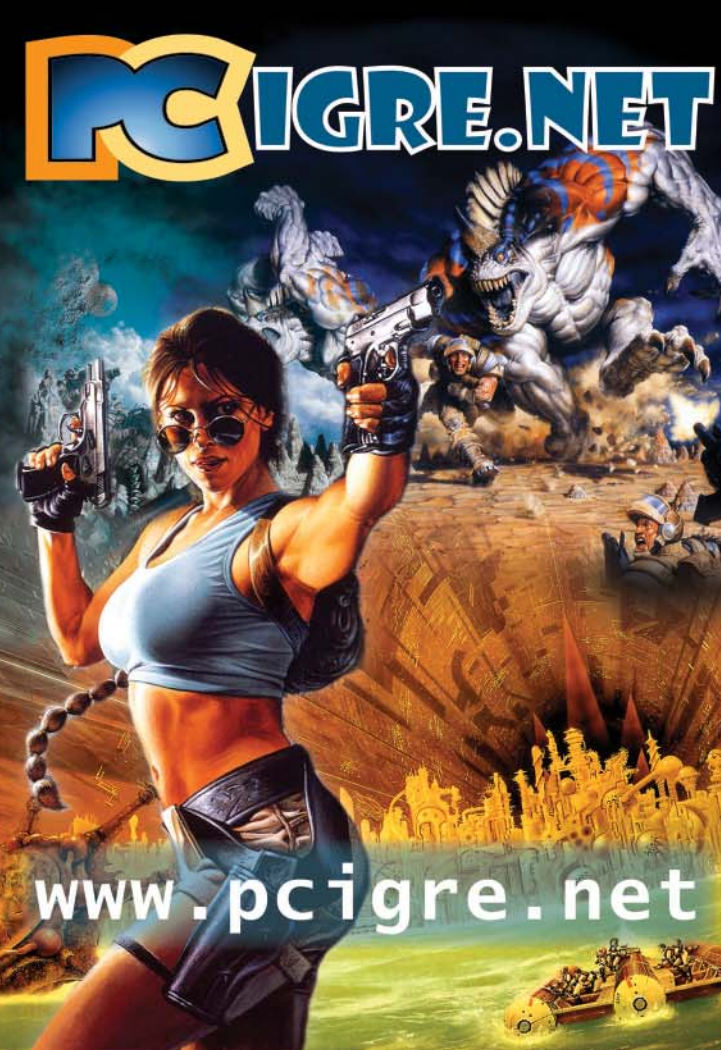
	Logitech mm50	Logitech Audio Station Express	Logitech Audio Station
Extra	Dock konektor, 3.5mm input	Dock konektor, 3.5mm input, Video out	3.5mm input, S-Video i Composite out, FM/AM radio
Cena	125	-	-
Kontakt	ComputerLand www.compland.co.yu tel: 011/3067-051	ComputerLand www.compland.co.yu tel: 011/3067-051	ComputerLand www.compland.co.yu tel: 011/3067-051

i namena ovog sistema. Spektr zvuka je zaista impresivan i nudi sve na šta smo od Logitech-a navikli, spakovano u prilično malu kutiju. Model sa kojim bismo mogli uporediti sviranje Audio Station-a je Z-2300, naravno uz manje izražene niske tonove i skromniju izlaznu snagu. Obzirom da je osmišljen kao kućni audio sistem, nema nikakvih naznaka prenosivosti. Takvi pokušaji će se završiti neslavno jer su zvučnici solidno teški. Ovakav koncept ima prednosti u ovom slučaju i to u vidu FM/AM tjunera koji radi bez prikloženog iPod-a. Moguće je memorisati stanice, a ukoliko se zvučnici ne koriste, na displeju može biti prikazan sat. Kontrole su smeštene ispod i oko displeja u sklopu kompletne pločice. Nema nikakvih dugmića već samo obeleženog mesta na ploči koja je osetljiva na dodir. Po našem mišljenju, zaista efektno. Daljinski upravljač je veoma napredan i gotovo sva podešavanja se mogu vršiti preko njega. Mogu se menjati nivo basa i visokih tonova kao i nivo softverskog emuliranja širine zvuka u prostoru, "trik"

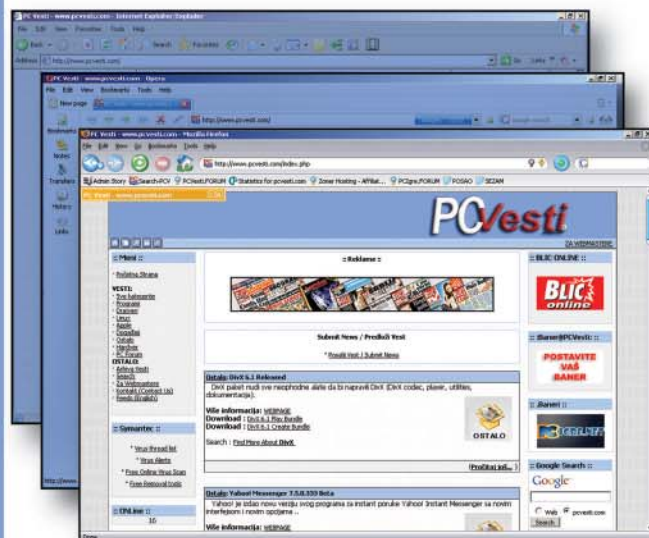
koji je Logitech nazvao 3D Stereo. Već smo naglasili da ovi zvučnici menjaju mini liniju u dnevnoj sobi. Prema tome, sa zadnje strane postoje S-Video i kompozitni video izlazi kao odlična podrška iPod Videu. Podrška za ostale iPod-e naravno je moguća i to kao kod prethodno testiranih modela, što u vidu adaptera za one koje imaju dock konektor, što u vidu 3.5mm audio ulaza. Kao i kod ostalih zvučnika, kada je priključen, vaš iPod se i puni.

Kao što smo na početku rekli, ovi zvučnici su skupi ako se posmatraju samo kao uređaji za emitovanje zvučnog signala. Isto se može reći i za bilo koji iPod, ali najpopularniji mp3 plejer to nije bez razloga. Na isti način treba razmišljati prilikom posmatranja i procene Logitech modela na ovom testu. Jednostavno, imaju "šmek", imaju kvalitet, imaju mnoštvo mogućnosti. Ono što je još jedna od prednosti je i armija potencijalnih kupaca, onih koji su već prošli kroz psihičko mučenje tipa "ja to moram imati". Zbog toga, mi ih ne moramo preporučiti, oni to čine sami za sebe.





PCVesti
www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA
NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME
IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA
NAJAKTUELNIJI CENOVNIK
MUZIKA, FORUM I CHAT

Logitech diNovo Edge

Logitechu nikada nije nedostajala inovativnost. Poznato je da su kroz godine izdavali jako zanimljive komponente, periferne uređaje i setove zvučnika koji su se po nečemu izdvajali od konkurencije. U sferi računarskih tastatura situacija je malo „mirnija“, jer je ovaj poznati proizvođač oduvek bio nešto bolji od konkurencije, ali po pitanju izrade i kvaliteta samog proizvoda, a ne toliko po pitanju samih inovacija. Međutim, ta situacija se prilično promenila pojavljivanjem G15 igrачke tastature, a posebno Logitech diNovo proizvodom.

U pitanju je uređaj izuzetnog dizajna kojeg karakteriše odvojivi numerički deo koji na sebi poseduje displej, pa se može koristiti kao zasebni digitron ali i recimo ekran sa informacijama oko pesama koje se trenutno „vrte“, zauzećem procesora itd. Nije ni bilo neobično očekivati da će se diNovo serija nastaviti, ali je malo ko očekivao da će otići u jednom potpuno drugačijem pravcu.

diNovo Edge je najnoviji deo ove porodice. U pitanju je proizvod koji od samog pakovanja jasno stavlja do znanja da je namenjen korisnicima koji ne žele bilo kakve kompromise i koji su spremni da za to izdvoje nešto veću količinu novca. Vizuelni identitet je definitivno karta na koju Edge igra. Tastatura je manjih dimenzija, izrađena je od finog pleksiglasa i aluminijuma, a oko tastera se nalazi glatka

crna površina nalik na onu koja je na prethodnoj generaciji iPod Nano plejera, na primer. Da, to ujedno znači da se Edge jako lako prlja, i da ga je potrebno pažljivo održavati. Raspored tastera je standardan za sve tastature, osim što, zbog svojih dimenzija i funkcionalnosti, ne poseduje numerički deo. Debljina tastature je samo 11 milimetara, i to u najdebljem centralnom delu, jer se tastatura pri obodima lagano sužava. Ukratko, diNovo edge možete u potpunosti posmatrati kao tastaturu „skinutu“ sa laptop-a, koja je naravno znatno lepša od bilo koje od njih.

A sada oko unikatnosti. Kada govorimo o dizajnu, ono što će svakoga ostaviti bez teksta jeste pozadinsko osvetljenje koje se stepenasto odnosno lagano pali i gasi u slučaju pritiska bilo kojeg od za to predviđenih tastera. Ovaj vid iluminacije ►



ostavlja posebno dobar efekat elegantnog i skupog uređaja, a to i jeste bio cilj inženjera. Ono što će vam takođe upasti u vidukrug jeste desni deo tastature, na čijem se kraju nalazi jedan kružni segment i jedan duguljasti. Ovaj drugi, „duguljasti“ deo zapravo predstavlja kontroler jačine zvuka, a funkcioniše po principu osetljivosti na dodir i omogućava vam da laganim prelaženjem prsta odozgo nadole i obrnuto utišavate odnosno pojačavate zvuk na svom računaru. Kružni deo sa druge strane tako iluminira kada počnete da ga koristite, i postepeno se gasi kada to prestanete da činite, a predstavlja ni manje ni više do touchpad, upravo poput onih sa notebook računara, osim što je ovaj kružnog a ne pravougaonog oblika. Iznad funkcijskih tastera nalaze se i lampice odnosno sličice koje simbolišu određene prečice koje koristeći Fn + Fx tastere možete otvoriti, a sa leve strane je i nekoliko dodatnih dugmića za zumiranje dokumentara, odlazak u stand-by i slično.

Tastatura je lagana i manjih dimenzija pa je za očekivati da je u potpunosti mobilna, što će reći da nema nikakve kablove. Sa računarnom se povezuje Bluetooth tehnologijom, trenutno najboljim načinom bežičnog povezivanja za ovaj tip periferija. Sam prijemnik za računar povezuje se na USB port i izuzetno je malih dimenzija. Ono što je takođe pohvalno i što će vam svakako pomoći da se nešto slabije oseti trošak koji ste proizveli kupovinom ove tastature,

jeste činjenica da Edge u sebi ima posebnu punjivu bateriju, poput onih koje se nalaze u mobilnim telefonima. U skladu sa tim u paketu sa uređajem stiže i „docking station“, posebno dizajniran uređaj na kojem se Edge puni. Pohvalno je to što na ovaj način tastatura praktično uopšte ne smeta na radnom stolu, jer stoji uspravno, pa se docking station može koristiti i kada diNovo želite da sklonite kako biste radili nešto drugo, za šta vam je potreban slobodan prostor.

Što se tiče samog utiska pri radu, u potpunosti smo zadovoljni time kako edge „leži“ pod rukom za kucanje, posebno ako ovu tastaturu posmatrate kao onu sa lap topa. Ima slične tastere, koji su doduše nešto dublji i drugačije reaguju na pritiske, ali imaju dobar odziv i jako su precizni. Međutim, ako očekujete tastaturu koja vas neće previše umarati prilikom rada, onda je najbolje da se odlučite za neku od tradicionalnih varijanti koje poseduju dobar raspored tastera, kompletnu numeričku tastaturu i deo za odmaranje šake. Kada kažemo „dobar raspored“, ne mislimo da je ovaj išta lošiji, već prosto da je kompaktan i smanjen zarad dobitka na opštoj veličini uređaja. Tako na primer levi shift ima istu veličinu kao i bilo koji drugi slovni taster, enter je jako mali a raspored Pgdn, Pgup, Home, End, Del i Ins tastera prilično je neobičan (sa jasno definisanim i velikim DEL, a tasteri su umesto u tri kolone i dva reda podeljeni u dve kolone i tri reda). To su sve naravno stvari koje zavise od privikavanja krajnjih korisnika, pa je moguće da ćete se nakon nekog vremena jako lako navići na ovaj novi raspored.

Jasno je kome je diNovo Edge namenjen. U pitanju je mala, lagana i izuzetno tanka tastatura kao stvorena za upravljanje računarem iz fotelje odnosno sa nekog nešto daljeg mesta. Međutim, dizajnirana je moderno, elegantno i „skupo“, što će reći da svoju publiku ipak traži u nešto bogatijem segmentu potrošača. Svakako vredi novca uloženog u nju, ali je pitanje da li za jednu tastaturu želite da izdvojite istu količinu novca kao i za najjeftinije kompletne konfiguracije koje se mogu naći na domaćem tržištu.

U ovom testu ostaćete uskraćeni za tabelu sa rezultatima. Razlog za to je prosto i leži u činjenici da smo na raspolaganju imali samo jednojezgarni Athlon64 i gigabajt memorije. Druga stavka se još i može tolerisati, ali bez Dual Core procesora nije pametno testirati niti posedovati ovu karticu jer će jednostavno biti ugušena nedovoljnom procesorskom snagom. Takođe, racionalno sa aspekta stepena ugođaja je da imate što veći monitor sa rezolucijom od 1600 x 1400 piksela ili više. Ovo je kartica koja bi trebalo da se koristi do krajnjih granica, a one su daleko iznad današnjeg proseka.

Za kraj, bespredmetno je govoriti o novcu. Ovaj uslovno rečeno slabiji 8800 model ima preporučenu cenu od 450\$, dok GTX ide oko kote 600. To je više nego pristupačno za ono što ove kartice nude, mada je zaista nebitno vršiti procenu sa te strane u ovom trenutku. nVidia je napravila korak od sedam milja i pitanje je da li će Radeon R600 imati šta da traži u ovoj maratonskoj trci.



Kontakt: **ComputerLand**, www.compland.co.yu, tel: 011/3067-051, 3976-304

Flash vs AJAX

Povećanjem brzine pristupa, rastu i mogućnosti tehnologija za izradu internet stranica. Sa težinom stranica napreduje i lakoća korišćenja i dostupnost informacija. U skorijoj budućnosti videćemo grananje tehnologija izrade na dva osnovna tipa: AJAX i Fleš.

AJAX ("Asynchronous JavaScript and XML") predstavlja jednu diskutabilno novu tehnologiju za izradu i prikaz stranice. Ideja je da se određene informacije, koje mogu a i ne moraju biti prethodno učitane, klijentu prosleđuju po potrebi, bez ponovnog učitavanja cele strane. Najbolji primer AJAX implementacije je Gmail ili Google Maps. AJAX se najvećom merom oslanja na Javascript. Sigurno ste tokom surfa naleteli na sajt koji vam, nakon što ste prešli mišem preko nekog linka prikaže balon sa informacijama (primer – prilikom pregledanja rezultata pretrage na www.download.com).

Koje su prednosti AJAX-a? Brzina dolaženja do tražene informacije, bolji interfejs, bolja funkcionalnost, sve to po sniženoj bendvit ceni. Povećanjem prosečne brzine pristupa, AJAX omogućava da internet stranice sve više liče na desktop aplikacije, više pažnje posvećuje se dinamičkom sadržaju. Ipak, ni mana ne manjka. Problemi počinju sa onim koji najviše muče developere. Pošto neki ljudi i dalje koriste IE, koji javascript čita na sasvim drugačiji način nego njegovi savremeniji drugari, ponekad je potrebno razvijati sasvim drugačiji kod za IE od onog koji koriste FF i Opera. A to

zna da dovede do nasilnog češkanja po glavi i krivljenja vrata. Dalje, dugmad za osvežavanje strane i povratak na prethodnu nemaju svrhu pri AJAX-u. Takođe, problem za developere može da predstavlja i optimizacija za pretragu.

Fleš, sa druge strane svi dobro poznajemo.

Prednosti su veoma laka i brza izrada, lakoća korišćenja, pre svega okrenuta početnicima, dopadljiv izgled i multimedijalne prednosti. Nema cross-browser problema. Mane fleša su takođe dobro poznate. Ne, ne želimo muziku na stranici i ne, ne želimo intro, jeste lep ali šibaj dalje nisam došao da gledam intro. Trećerazredne zemlje još šljakaju na trč-trč-pa-bajt mrežama, pa učitavanje fleš sajta može da potraje. Takođe, do skoro nisu postojali nikakvi standardi za izradu fleš stranica (ni sad nisu najsajniji), nema "desnog klika", postoje mnogi "pristupni" problemi (osvežavanje strane i povratak na prethodnu, bookmarks) i tako dalje.

I šta će onda odneti prevagu? Jedna stvar na koju se mora obratiti pažnja je da u desktop aplikacijama nema fleša. A net sve više liči na desktop aplikacije. Prvo se mora odrediti svrha sajta. Promocija ili informisanje. Pregledanje ili čitanje. Prosečan ili leet korisnik. Dok su mogućnosti Fleša uglavnom poznate, horizonti AJAX-a su sve širi. Ipak, fleš je fleš i ona curica što je došla na Marčelov sajt pre će reći "Uau kakvi efekti" za dinamiku fleša, nego što će se zapitati kako je

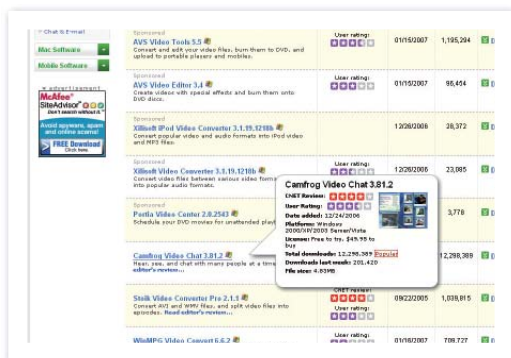


iskodirano to da se na download.com sajtu pojavljuje balon sa informacijama o programu. No, ono što je najbolje je zaključiti da je sajt najbolji kada ima malo i od jednog i od drugog. Pravi primer je Google Finance. Prepoznatljivom Google interfejsu pridodat je grafik u flešu. Manipulacija grafikonom je mnogo lakša u flešu, dok pretraga i prikazivanje različitih interesnih podataka radi u AJAX-u.

Sve naravno zavisi od vrste sajta, kao što je već rečeno. Na nekom prosečnom sajtu, idealan rasplet bi bio da se Fleš koristi za grafičke detalje, tipa heder i meni, a AJAX za one funkcionalne, razmenu podataka između klijenta i servera i slično. Još jedna stvar koja ne ide u prilog flešu su sve moderniji "CSS sajtovi", proste grafike, bez puno slika, čiji se izgled oslanja na grafiku kodiranu u CSS-u. Blogovi najčešće koriste CSS za grafičku osnovu. Prednost fleša u odnosu na AJAX, "cross-site scripting" takođe bi trebala da nestane u budućnosti, dogovorom vendora o načinu čitanja javascripta. Ali, i pored toga, Fleš je Fleš i teško da će mu rejting pasti za neki primetan procenat.

Korisnik je tajkoji će imati najviše profita od svega ovoga, jer naravno, ko zadovolji korisnika, pobedio je.

Srđan Bajić



TrueCrypt

TruKript (TrueCrypt) je program namenjen za sakrivanje i čuvanje vrednih fajlova. I to kakav program.

Situacije kada morate po svaku cenu da sakrijete neki fajl od svih, sem od vas, nisu tako česte. Ipak, kad se dese, ono što vam treba je moćan alat koji će da osigura da osetljivi podaci budu dobro skriveni i od najopasnijih napadača.

Trukript je u samom vrhu svoje klase. Mali, besplatan, efikasan. Da, besplatan. Ono što radi je da u sklopu nekog fajla kreira mini particiju. Veličina particije nije uslovljena veličinom fajla. Ako je fajl manji od željene veličine virtuelnog diska, program puni ostatak fajla nasumičnim podacima, da bi se izbeglo eventualno otkrivanje kontejnera. Prethodni sadržaj fajla se briše. U fajl se potom smešta particija koju puniti željenim podacima i osiguravate šifrom. Particija nije vidljiva po butu, može se podići samo preko Trukripta.

Za dodatnu sigurnost, autori su otišli korak dalje, za ekstremne situacijame kada ste silom prinuđeni da otkrijete kontejner i šifru za pristup. U sklopu već postojeće particije, moguće je kreirati i skrivenu particiju, koja se nalazi unutar "spoljne". Ideja je da se spoljna particija napuni nekim naizgled „vrednim“ fajlovima, a da se u skrivenoj čuvaju oni zaista bitni. Agresor ne može nikako da zna za skrivenu particiju.

Prilikom kreiranja diska koji će sadržati vredne podatke, bira se između 11 enkripcionih algoritama, od kojih svaki ima po rečenicu-dve opisa. Takođe se bira između tri heš algoritma. Ponuđen je i alat za testiranje enkripcije kao i benčmark istih. Potom se bira veličina diska, koji se potom šifruje i puni nasumičnim podacima. U poslednjem koraku se bira šifra za otvaranje i eventualni ključni fajl,

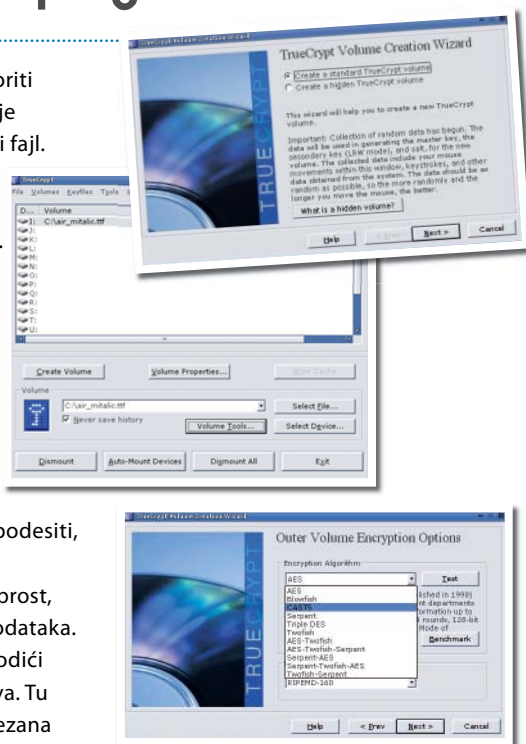
bez kojeg bi bilo nemoguće otvoriti particiju. Možete izabrati bilo koje fajlove za skladištenje i za ključni fajl.

Tokom svih koraka prati vas odličan vizard koji objašnjava šta, kako i zašto treba da uradite.

Ponašanje particije po kreiranju je potpuno isto kao i ponašanje svake druge, "normalne". Ono na šta morate da pazite je da, prilikom punjenja spoljne particije, ne obrišete skrivenu. Trukript ima alate za čuvanje skrivenog diska od brisanja, ali ih morate ručno podesiti, shodno potrebama.

Interfejs programa je krajnje prost, bez šminke i bez nepotrebnih dodataka. U početnom prozoru mogu se podići postojeće particije ili kreirati nova. Tu su takođe i razna podešavanja vezana za lakoću upotrebe i naprednu zaštitu i baratanje particijama. Bitno je da se preko interfejsa ne može naslutiti postojanje bilo kakve particije, spoljne ili skrivene. Zaista profi odrađeno.

Dizanje particije radi se biranjem kontejnera i ukucavanjem tražene šifre. Ako imate skrivenu particiju, imate dve šifre. U zavisnosti od toga koju šifru upišete, taj disk će da se



digne. Spuštanje je jednostavno, radi se u dva klika.

Zbog načina rada programa, verovatno ćete morati prelistati uputstvo za upotrebu, koje je u .pdf formatu. Ali bez brige, vrlo je pregledno, obimno, i pre svega korisno.

Pravi program, za bilo koju, pa i za onu "ne-daj-bože" svrhu.

Izdavač: TrueCrypt Foundation (www.truecrypt.org)
Sistem: Windows 2000/XP/2003 Server
Veličina: 1,36MB
Poslednja verzija: 4.2a

FastStone IMAGE VIEWER

Šta većina očekuje od programa za pregledanje slika? Brzinu, lakoću upotrebe, podržavanje formata i štedljivost resursa. FastStoneov (Fast Stone) "Pregledač Slika" je ispunio te uslove. I otišao par koraka dalje.

Izdavač: **FastStone Soft (www.faststone.org)**
Sistem: **Windows 98/Me/NT/2000/XP/2003 Server**
Veličina: **3,27MB**
Poslednja verzija: **2.9**

Prva prednost Imdž Vjuvera (u daljem tekstu IV) je ta što je besplatan. Druga prednost je sam kvalitet. IV objedinjuje sve što jedan softver za pregledanje slika treba da ima. Pored uvodnih stavki, program poseduje alate za izmenu slike, dodavanje osnovnih efekata, laku pretragu kroz folder, slajdšou i mnoge druge stvari, sve spakovano u malo prebudžan, ali veoma praktičan interfejs (prebudžan mora biti, alata je gomila).

Upotreba programa počinje, naravno otvaranjem slike. Slika se otvara u fulskrinu (što se može izmeniti). Na ekranu se nalazi samo slika, pozadina je crna, što se takođe može izmeniti, no do menjanja ćemo

doći kasnije. Četiri panela za rad nalaze se na stranama monitora (levo desno gore dole) a otvaraju se i zatvaraju automatski, prelaskom miša preko ivice ekrana.

Na levom panelu nalaze se osnovne komande tipa otvori-sačuvaj-slajdšou, osnovni alati za manipulaciju slikom (rotiranje, flipovanje, krop, promena veličine i sl), alati za editovanje (izmena boje, kontrasta, game, količina boja i sl) i 10 alata za dodavanje efekata, među koje spadaju "Bump Map", "Red Eye Removal", "Drop Shadow" i "Negative". Ako skrenete s puta, tu su uvek korisni "Undo" i "Redo".

Prelaskom preko donje ivice mogu se otvoriti dve palete. Prva polovina donje ivice otvara "Navigator", koji, jel, služi za navigaciju. Zanimljivi su alati za upoređivanje do četiri različite slike i slanje slika mejlom. Druga polovina diže

taskbar, za lakše baratanje prozorima.

Desni panel sadrži osnovne podatke o trenutno otvorenom fajlu. Pored podataka koji se inače dobiju akcijom desni klik -> properties, prikazuju su i META podaci. Korisniku je u ovom panelu data mogućnost izmene DPI-a.

Dovođenjem strelice do gornjeg dela ekrana, otvara se mini-eksploraer. Ovde možete birati i otvarati druge fajlove i foldere, bez napuštanja fulskrına.

Desni klik nudi manje-više standardne opcije, postavljanje slike za pozadinu, slajdšou, izmenu slike u eksternom programu, podešavanja zuma i lupe (lupa je primarni alat, stoji na levom kliku i uvećava određeni deo slike za određeni procenat)...

Uvek zamiljiva "settings" opcija donosi mnoga podešavanja vezana za lakoću upotrebe i prilagođavanje programa potrebama korisnika. Izvojićemo dual-monitor podršku i mogućnost formiranja plejliste koja ide tokom slajdšoua.

Za kraj bi mogli da dodamo da program ima lepe ikonice i da bi bilo mudro isprobati ga, ako već niste.

Srdan Bajić

